Broj 52 8/09 CENA 80 DIN • 1 CG EUR • 2 KM

OSVOJITE PLAYSTATION 2 I PLAYSTATION PORTABLE

www.screenfun.rs

SCREENFUN

ZVEZDE U IGRAMA
Direktno iz Hollywooda

Test
Street Fighter IV
Superiorna PC verzija uličnog borca

OKRŠAJ SEZONE
FIFA 10 vs. PES 2010

Trine
Čarobnjak, ratnik i lopov u fokusu savršene platformske video igre

Battlefield: Bad Company 2
Loše društvo stiže i na Windows platformu

Harry Potter and the Half-Blood Prince
Prinčevi, magovi, veštice i štapići. Novi Harry na testu
+ POSTER!

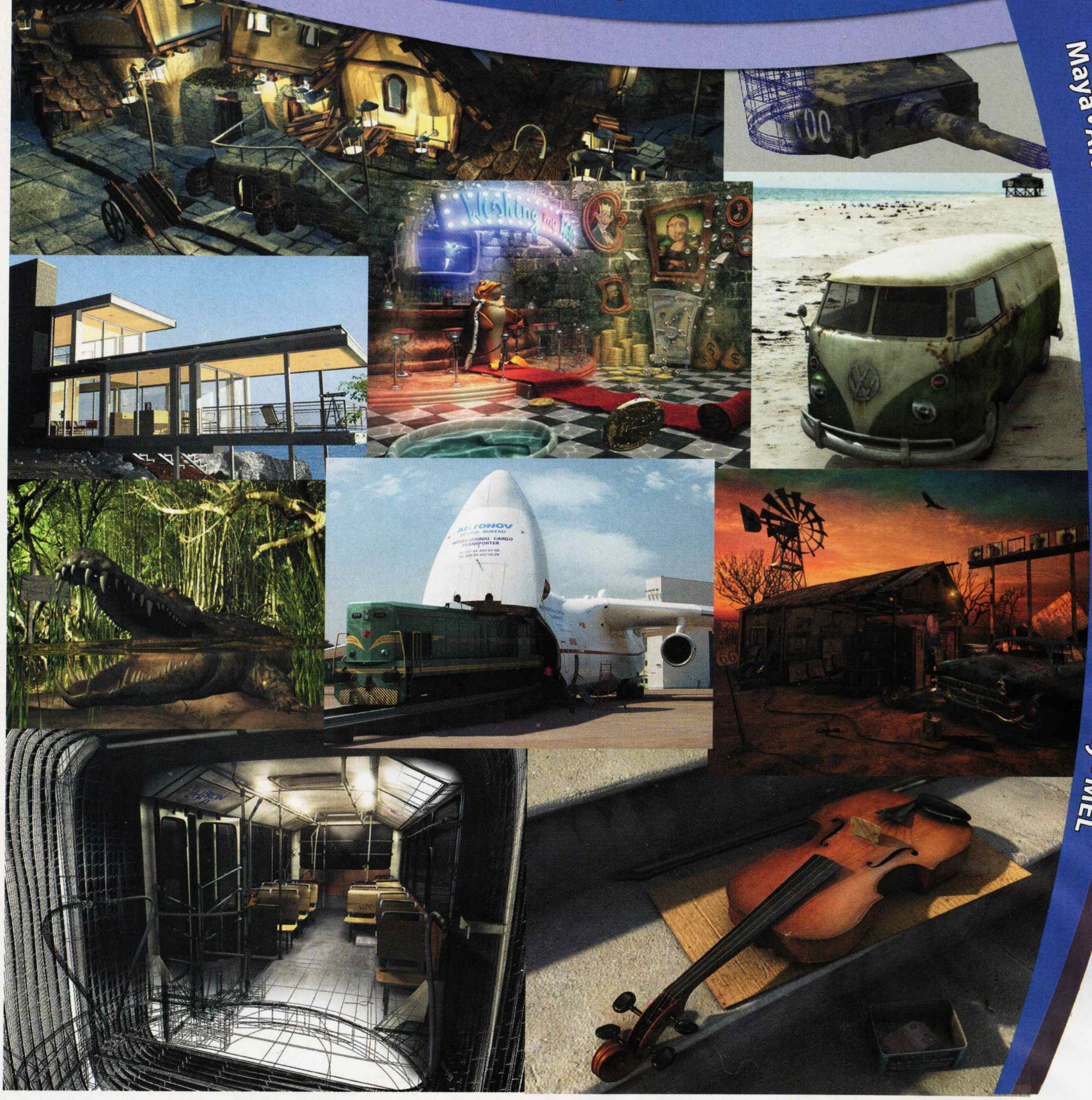
Za PC i konzole • Posteri • Top-liste • Hardware • Zabava • Vesti

Chiron

ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Autodesk
Authorized Training Centre

Kompjuterska animacija i specijalni efekti



Maya • AfterEffects • Photoshop • Renderman • MentalRay • MEL

Pozivamo sve koji su zainteresovani za 3d animaciju, vizuelne efekte i kompjutersku grafiku da iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za karijeru u industriji 3d kompjuterske animacije i vizuelnih efekata. Posetite Chiron školu i vidite šta Chiron diplomci rade danas u vodećim kompanijama kao što su to WETA digital, Moving picutre company, RhinoFX, Rhythm + Hues, Nelvana, Krater, Pink, RTS, ChironFX i mnogim drugim.

Vaš uspeh je naš cilj!

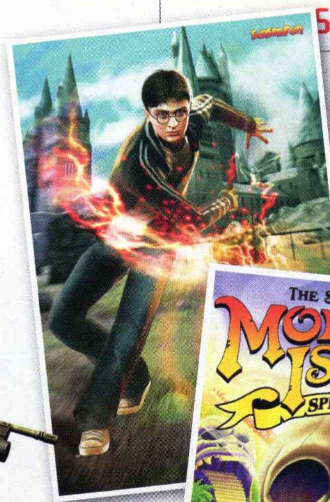
Resavska 78, 11000 Beograd • 3621-430 • www.chiron.edu.rs

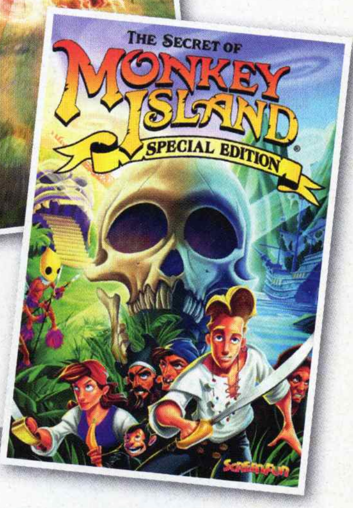
Reč urednika

Ima li išta gore neko kad gamer odlepi za nekom video igrom? Ne samo što je "prži" bez pauze za WC i ručak, nego postaje opsesivan za sve što se tiče njegovog omiljenog parčeta zabavnog softvera. Logično, industrija video igara je veoma svesna igračkog ludila i to zna da iskoristi na najbolji način... naravno, crpeći svaki dinar iz našeg džepa. Ne treba da čudi podatak da svaka igra koja ima očekivanu prodaju preko 100.000 primeraka obavezno izlazi u specijalnim (čitaj skupim) verzijama pod raznim nazivima: Limited Edition, Collectors Edition, Legendary Edition, Loodilo Edition... Iako smo do sada navikli da se tvrdopakovane edicije pojavljuju sa fancy artwork knjižicama, (obično neobjavljenim) soundtrackovima, figuricama i sličnim džidža-bidžama, sada izdavači odlaze i korak dalje. Tako npr. King's Bounty Special Edition dolazi sa kožnom čuturicom za vodu (priča se i da je kompatibilna sa rumom) i bodežom, dok je čuveni GTAIV još bizarniji sa svojom crnom gangsterskom torbom (provereno staje Kalašnjikov) i sefom koji se isporučuje u Collector's Edition pakovanju. Valjda misle da, ukoliko se zaista uživite u ulogu Nike Belića, ne verujete ni sopstvenoj mami, tati & (naročito) sestri po pitanju čuvanja dragocenosti. Doduše, niko nas nije toliko iznenadio u poslednje vreme koliko Activision sa svojom taktikom za suptilnu otimačinu para. Naime, pošto nam se sprema Call of Duty Modern Warfare 2 i *hype* raste velikom žestinom, pomenuta izdavačka kuća pridosetila se da svoju najekskluzivniju verziju igre pod imenom Prestige Edition (eto još jednog naziva) prodaje po ceni od čak 150 dolara tj. tri puta skuplje od regularne verzije za obične smrtnike! Šta je mamac? Ni manje ni više nego naočare za noćno osmatranje! Ukoliko ne želite da kvarite igračku atmosferu paljenjem svetla, sada možete napraviti sendvič u potpunom mraku! Šta reći? Dok bude bilo ovaca, biće i šišanja... znamo iz ličnog iskustva.

Igor Conić

ARMA II
Želite da se igrate sudije u građanskom ratu? ARMA II je prava stvar za vas
str. 40





2 poklon-postera:
Harry Potter and the Half-Blood Prince i The Secret of Monkey Island: Special Edition

twitter @screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

Special

10 **Direktno iz Hollywooda**
Glumačke zvezde u video igrama

24 **Street Fighter, neuništiva legenda**
Detaljno upoznavanje sa istorijom borilačkog serijala

Preview

4 **FIFA 10 vs. PES 2010**
Fudbalski okršaj sezone

14 **Battlefield: Bad Company 2**
Loše društvo stiže i na Windows platformu

22 **Alan Wake**
Silne godine razvoja nisu potrošene uzalud

Test

po abecednom redu

42 Anno 1404: Dawn of Discovery
40 ARMA II
51 Bionic Commando PC
48 Fight Night Round 4
55 G-Force
50 Guitar Hero World Tour PC
46 Harry Potter and the Half-Blood Prince
52 Memento Mori
38 Spore Galactic Adventures
36 Street Fighter IV
54 Summer Athletics 2009
56 The Secret of Monkey Island: Special Edition
44 Trine
39 Watchman The End is Nigh Part 2

Hardware

58 **Nintendo DSi**
Nova ručna konzola stigla u Srbiju

Fun

60 **Mega poster**
Poslednji deo Pip-boya! Biramo novi na forumu!

61 **Svaštara**
Šta igra Vukašin iz Operacije trijumf?

Alan Wake
Ko je spreman za malo plašenja?
str. 20

Još u ScreenFunu

28 **Vesti**
Command & Conquer 4, Prva Sims 3 ekspanzija, The Force Unleashed konačno i za PC

30 **A sada malo vi**
Ima neko da želi Wolverinea?

19 **Osvojite PlayStation Portable**
Ako znate odgovor, šaljite SMS!

19 **Osvojite PS2**
Dvojka čeka na vas!

OKRŠAJ SEZONE

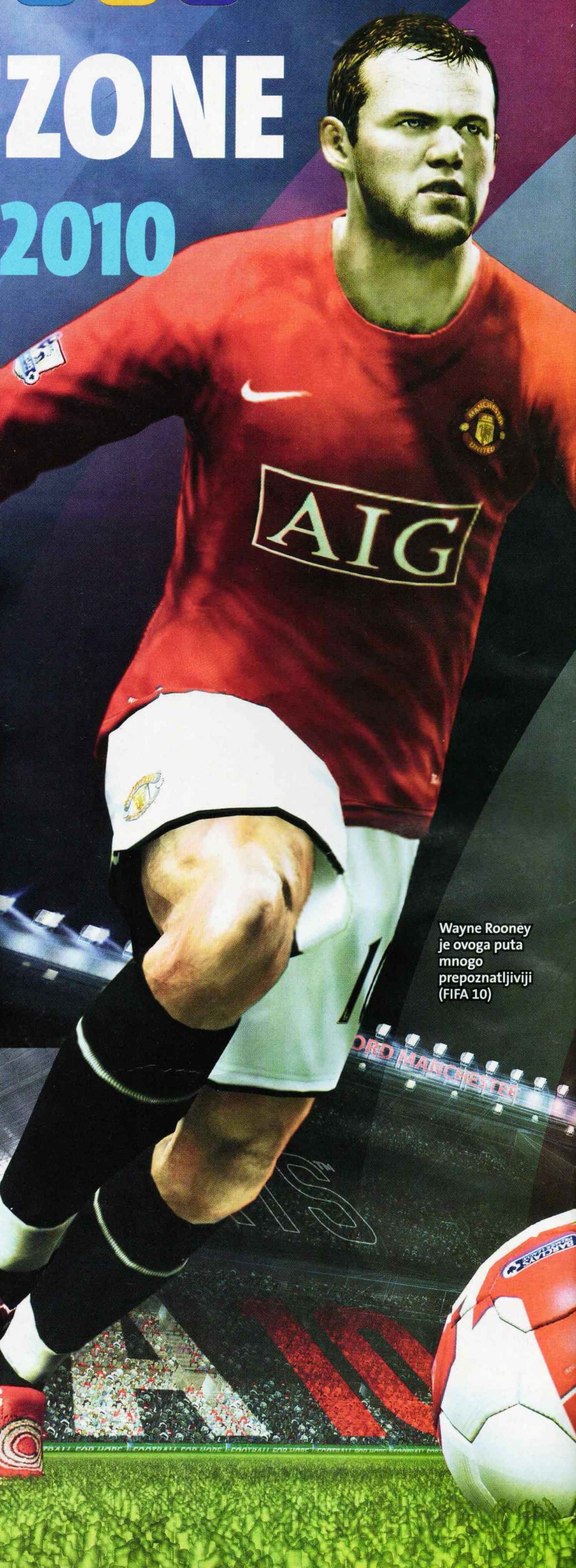
FIFA 10 vs. PES 2010

Za mnoge neočekivano, ali više nego zasluženo, FIFA je od PES-a preuzela primat vodeće fudbalske simulacije. Da li će se ove godine stvari vratiti na staro?

Čak i najokoreliji fan Pro Evolution Soccera mora biti beskrajno zahvalan EA Sportsu i naporima koje je učinio da FIFA 09 postane ono što jeste - najbolja fudbalska simulacija u istoriji! Da nije bilo tako, pitanje je kada bi nam Konami ponudio suštinsko unapređenje svog proslavljenog serijala, što je najmanje što se očekuje od PES 2010. Sa druge strane, FIFA 10 samo će nastaviti da se bazira na snažnim temeljima prethodnika i sugestijama igrača vezanim za poboljšanje izvođenja.

Kolike su ambicije Konamija kada je reč o PES 2010, najbolje ilustruje podatak da je rad na njemu praktično započet i pre nego što je izašao PES 2009! Osnovna ideja kojom se vodio razvojni tim jeste da se očuva prepoznatljiv duh serijala, ali i da se, koliko god je to moguće, izmene svi njegovi sastavni delovi. Upravo zbog toga, još je angažovano 200 ljudi, pa nije ni čudo što su rezultati već sada vidljivi. Konkretno, nikada ovako rano nismo imali toliko informacija o novom izdanju igre, pa najava da će se ona pojaviti već tokom septembra ne zvuči nerealno.

Ono što je najupečatljivije svakako jeste grafička podloga, koja je konačno u skladu sa kapacitetima aktuelnih konzola i PC konfiguracija, te bez problema može da se nosi sa direktnim konkurentom. Čak i na klasičnoj wide kameri koju koristi 99% igrača, razlike u odnosu na PES 2009 su i te kako vidljive. Modeli igrača su



Wayne Rooney je ovoga puta mnogo prepoznatljiviji (FIFA 10)

Transferi i licence su poslednja stvar na kojoj se radi, pa nije čudno što ovde vidimo Kaku u Milanovom dresu (FIFA 10)

Liverpul je opet jedan od 2 licencirana kluba iz premijer lige (PES 2010)

Zahvaljujući sporijem tempu, kreativniji igrači poput Beckhama više dolaze do izražaja (FIFA 10)

Gerrard u PES 2009 i PES 2010 - razlika je očigledna

detaljniji, a ono na šta je Konami posebno ponosan jeste osvetljenje, koje im daje daleko realističniji izgled. Sve slike potiču iz PC verzije koja je prva prikazana u javnosti, ali ni konzolne varijante neće nimalo zaostajati, osim u pogledu rezolucije. Takođe, s obzirom na to da one potiču iz verzije koja je završena samo 50%, sigurno se mogu očekivati i dodatna unapređenja. Sa druge strane, EA Sportsov napredak je daleko skromniji, što nije samo posledica već postojećeg dobrog enginea, već i zato što je, po rečima samog razvojnog tima, dostigao svoju punu zrelost. Poboljšanja su ipak izražena kroz srećnije izabranu paletu boja (sve deluje znatno svetlije), ali i izgled najvećih zvezda - Wayne Rooney je samo jedan od fudbalera koji u FIFA 10 daleko više liči na sebe. Vlasnike PlayStationa 3 može da raduje i činjenica da njihova verzija ovoga puta izgleda identično kao na Xboxu 360, odnosno da je slika znatno čistija. Kada je reč o PC izdanju, ono je nastavilo da tapka u mestu, jer po apsurdnim navodima izdavača, tek 10% sadašnjih konfiguracija bilo bi u stanju da izgura isti vizuelni kvalitet kao na konzolama. Iako je još rano za donošenje definitivnog zaključka, ne očekujte mnogo - trava i dalje izgleda očajno, kao i kompletno osvetljenje i modeli igrača.

Ako je pristup grafici potpuno drugačiji kod Konamija i EA Sportsa, ono što je zajedničko i za PES 2010 i za FIFA 10 jeste to da će obe igre krasiti sporije izvođenje. Iako PES 2009 nije imao tako sulud ritam kao njegov nesrećni prethodnik, akcija je i dalje bila prebrza ni nalik, po mnogima najboljem izdanju, PES 5. Uzimajući upravo ovu igru kao model, PES 2010 smanjuje tempo ne samo usporavanjem kretnji igrača, već i brzine njihovog driblinga, odnosno

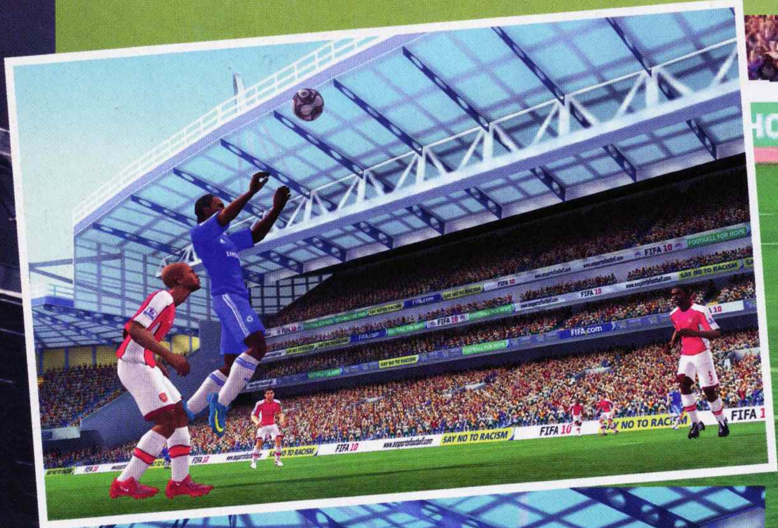
Prirodnije ponašanje golmana je jedna od retkih novina u izvođenju (FIFA 10 PC)

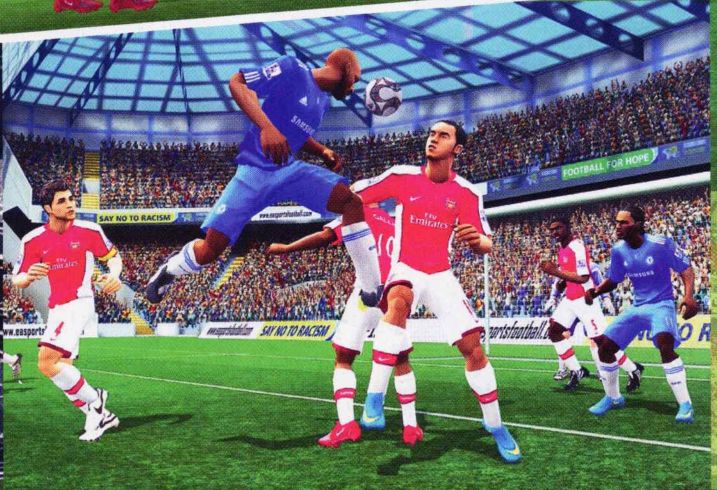
Duel glavnih promotera novog PES-a Messija i Torresa (PES 2010)

Kao i uvek, FIFA 10 stoji mnogo bolje sa licencama od svog rivala (FIFA 10)

Cene igrača su konačno izražene u pravim valutama (PES 2010)

Nintendo Wii verzije: Stižu tačno na vreme





Prethodna izdanja PES-a za Wii su kasnila po pola godine u odnosu na verzije za druge sisteme, ali je razvojni tim obećao da će se PES 2010 pojaviti već na jesen! Ono na čemu se trenutno radi jeste bolje balansiranje izvođenja - soliranja sa brzim igračima više neće biti glavni način za postizanje golova, jer će defanzivci mnogo bolje pokrivati prazan prostor. Takođe, najavljena su i poboljšanja vezana za izvođenje slobodnih udaraca. Sa druge strane, FIFA 10 ide u totalno drugom pravcu, jer će biti pretvorena u arkadu, nalik na FIFA Street serijal. Autori najavljuju specijalne poteze poput superudaraca, ali i novi (šareniji) izgled.

Eksplozivni igrači poput Karima Benzeme više neće biti nezaustavljivi

Prekidi ovoga puta nude nešto više opcija (FIFA 10 PC)

Grafika u PES 2010 je za klasu bolja nego u prethodniku

lopte prilikom dodavanja. U praksi, to znači da će tehnički sjajno potkovani fudbaleri kao što su Beckham ili Pirlo dobiti na važnosti, a da će uticaj Ronalda ili Messija sigurno biti umanjen. Otprilike, ista stvar važi i za FIFA 10 - vrlo lako je uočiti da sporiji tempo daje više šanse kreativnim igračima i sputava poznatu taktiku sa ubacivanjem lopte u prazan prostor ispred hitrog napadača (delom i kroz bolje pozicioniranje defanzivaca), za šta nije bilo leka u FIFA 09. Ono što se čini vrlo izvesnim jeste da će FIFA 10 biti vrlo kompleksna simulacija čiju ćete mehaniku morati da savladate pre nego što počnete da uživate u njoj. Kontrola lopte je sada definitivno slabija, dodavanja neprecizna, a novi sistem koji omogućava driblanje u 360 stepeni zahteva izuzetan osećaj kako ne biste napravili neku glupost. Na kraju, očekujte više pogodaka - golmani konačno ne brane nemoguće lopte, a golovi sa 25-30 metara neće biti neverovatna retkost. Kada je reč o taktičkoj komponenti, za sada je predstavljena samo jedna novost - mogućnost da smislite sopstvenu postavku igrača prilikom prekida, određujući njihovo pozicioniranje i kretnje, što će ipak biti primamljivo samo najvećim entuzijastima. I sam EA ovoj opciji pristupa bojažljivo, pa je najavljeno da nećete moći da je koristite u online multiplayeru. Opet, sve ovo važi samo za PS3/ Xbox 360 varijantu, jer unapređenja u PC verziji ne zvuče ni približno tako interesantno i svode se samo na malo bolju kretnju saigrača i reakcije golmana, uz donekle veći broj opcija prilikom prekida.

Konami sa svoje strane nema tako revolucionarne ideje u polju, ali ih ima na taktičkom planu, što se izražava kroz daleko veću slobodu u definisanju strategije. Između ostalog, na skali od 0 do 100 možete da određujete koliko će vaš tim biti defanzivan i ofanzivan, a specijalne sposobnosti igrača više nisu označene zvezdicama nego posebnim karticama koje se mogu isključivati i uključivati! Da budemo iskreni, ova promena za sada izaziva podeljena mišljenja, ali nam se čini da je korak

Padavine su sada vidljive u novoj FIFA (FIFA 10)

Karijera & menadžeri

Oba rivala imaju isti stav prema svojim režimima karijere, koji prvi put posle nekoliko godina dobijaju smislena unapređenja. FIFA 10 sa svoje strane ispravlja čitav niz problema vezanih za realizam u pogledu transfera igrača, pozajmica, umora, a možete angažovati i pomoćnika koji će voditi računa o sastavu tima. Konami najavljuje integraciju zvaničnih UEFA takmičenja u master ligu, cene izražene u pravim monetama, mogućnost angažovanja sponzora, pa čak i podmladak!

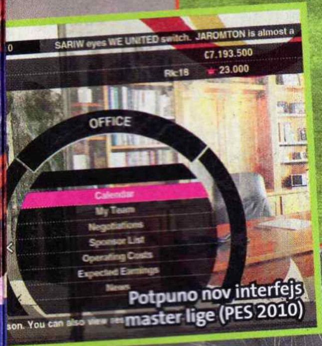
Transfer sistem je doveden u red (FIFA 10)

Manager mod nije preterano proširen, ali su svi veći problemi otklonjeni (FIFA 10)

Bez obzira na sva poboljšanja, ne očekujte detaljnost menadžerske simulacije (FIFA 10)

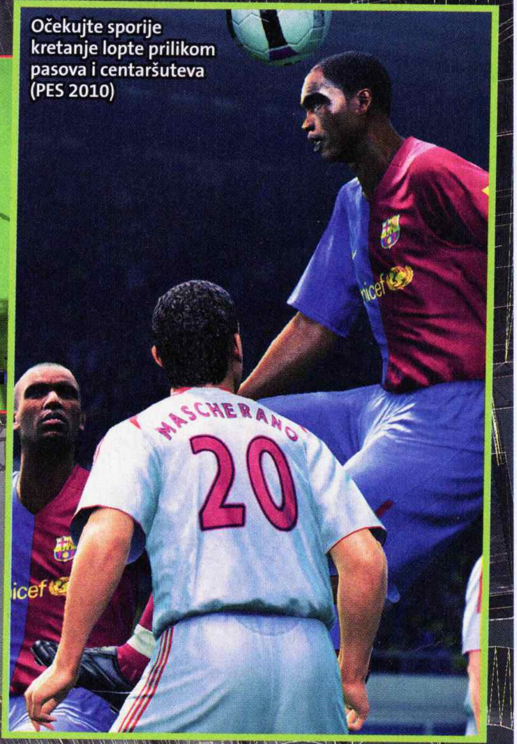
Kontrola lopte ovoga puta predstavlja mnogo složeniji posao, čak i sa velikim zvezdama (FIFA 10)

Pozicioniranje sopstvenih igrača prilikom prekida najveća je taktička novina u FIFA 10



Potpuno nov interfejs master lige (PES 2010)

Menadžerski mod u PC verziji FIFA 10 nema nijednu novinu iz konzolne varijante



Očekujte sporije kretanje lopte prilikom pasova i centaršuteva (PES 2010)

u pravom smeru. Ideja je da ovo u stvari bude dodatni taktički element, odnosno mogućnost da direktnije određujete pozicioniranje svojih igrača, što bi npr. moglo da spreči vaše centralne bekove da iz nepoznatog razloga odjure na protivničku polovinu, pojavu uobičajenu za PES 2009.

Priča o licencama je uvek veoma omiljena tema među igračima, ali treba reći da je to uvek jedna od poslednjih stvari koja se otkriva, iz prostog razloga što je to element na kom se radi do poslednjeg mogućeg momenta. Ipak, kao i obično, FIFA 10 će prednjačiti po broju liga, uključujući sve koje smo videli u prethodniku, uz dodatak sve popularnijeg ruskog šampionata, ekskluzivnog za PC i PlayStation 2 varijante. Iako je ovo godina u kojoj se završavaju kvalifikacije za svetsko prvenstvo, ne najavljuju se povećanje broja reprezentacija, iako je on prilično skroman. Priča oko Konamija je mnogo interesantnija - Premier League će kao i uvek biti ograničen na dva realna sastava, ali su zato velike šanse da italijanski i španski nacionalni šampionat budu potpuno licencirani, baš kao i nemačka Bundesliga! Prava za ligu šampiona i evropsku ligu su već obezbeđena, tako da je sigurno da će na spisku timova biti i naše ekipe, ako prebrode kvalifikacije u oba takmičenja.

Kako stvari stoje, svi su znaci da ćemo u sezoni pred svetsko prvenstvo uživati uz dva sjajna ostvarenja, verovatno najbolja u istoriji žanra. Vlasnici PlayStationa 3 i Xbox 360 svakako imaju više razloga za zadovoljstvo jer će oba naslova moći da vide u punom sjaju, dok PC igračima jedino preostaje da sve svoje nade polože u PES 2010.

FIFA 10

ŽANR:	simulacija fudbala
IZDAVAČ:	EA Sports
BROJ IGRAČA:	1-4
TERMIN:	2. oktobar 2009.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, WII, PS2, NDS, PSP

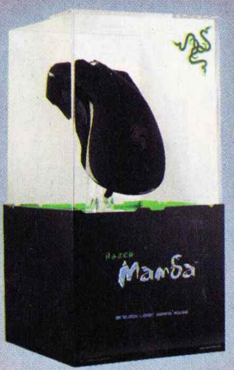
Pro Evolution Soccer 2010

ŽANR:	simulacija fudbala
IZDAVAČ:	Konami
BROJ IGRAČA:	1-4
TERMIN:	septembar 2009.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, WII, PS2, NDS, PSP

UTISAK: Očekuje nas žestoka borba za najbolju fudbalsku simulaciju, u kojoj FIFA 10 za sada ima minimalnu prednost.

Tekst: Vladimir Dolapčev

Razer
For Gamers. By Gamers™
Razer Mamba FREE TO FRAG
wireless laser gaming mouse



Razer Mamba donosi wireless tehnologiju gejmerske klase sa hibridnim sistemom koji omogućava trenutnu wired/wireless promenu. Uparen sa vodećim vremenom odziva od 1ms, to je najbrži miš i u wired i u wireless modu. Uz pravu slobodu wireless-a, brzinu i pomeranje bez trenja, kao i ergonomski dizajn, Razer Mamba je u klasi koja pripada samo njemu!

Gaming Grade Wireless Tehnologija | Dual Mode Wired/Wireless Funkcionalnost | Razer Synapse™ On-board Memorija | sedam nezavisno programabilnih Hyperesponse™ tastera | 5600DPI Razer Precision™ 3.5G Laserski senzor | 1000Hz Ultrapolling™ / 1ms vreme odziva | do 200 inča u sekundi/ 50g ubrzanje

Uvoz i distribucija:

OFFICECOM international office & computer products
Beograd, Tronoška 18 - Zemun Polje
tel./fax 011/377-45-35
www.officecom.rs

execentar hardware & network solutions
Beograd, Ibarska 2
tel. 011/6447-190
www.execentar.com

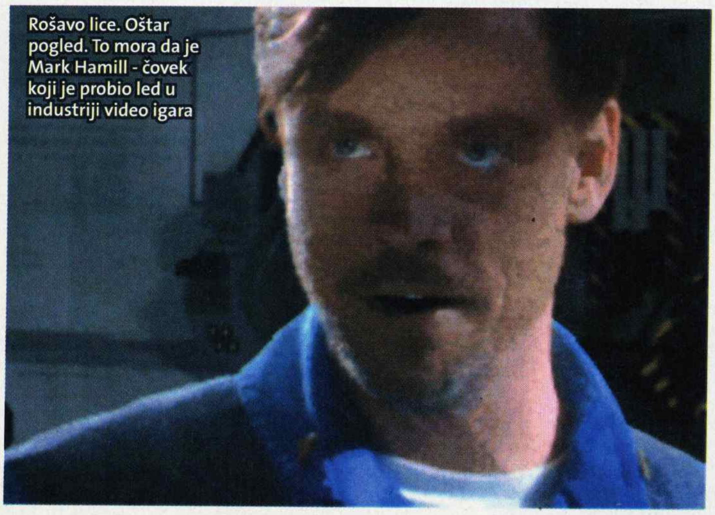
Prodajna mesta:
Beograd - GameS, CT Retail, Gigatron, Megastores Elektroniki, Plato Books, Big Bang, Orange Shop, Virtual Digital Studio
Novi Sad - GameS, CT Retail, Megastores Elektroniki, Media-Net
Niš - Millhouse
Kruševac - VD Soft
Kikinda - Xeon
Zrenjanin - Gameshop SR
Jagodina - Crveni Džin
Požarevac - GSM&PC Shop
Obrenovac - Shrooms
Čačak - Uspon
Kraljevo - Uspon
Novi Pazar - Svet Kompjutera
Zaječar - Pro Hard

STOP PLAYING. START GAMING.

Red Alert 3: Ima li neko da ne voli Tima Carryja? A Jodi Lyn O'Keefe?

Direktno iz HOLLYWOODA

HOLIVUDSKE ZVEZDE NE GLUME SAMO U FILMOVIMA. KOJI SU SVE GLUMCI KROČILI U INDUSTRIJU VIDEO IGARA?

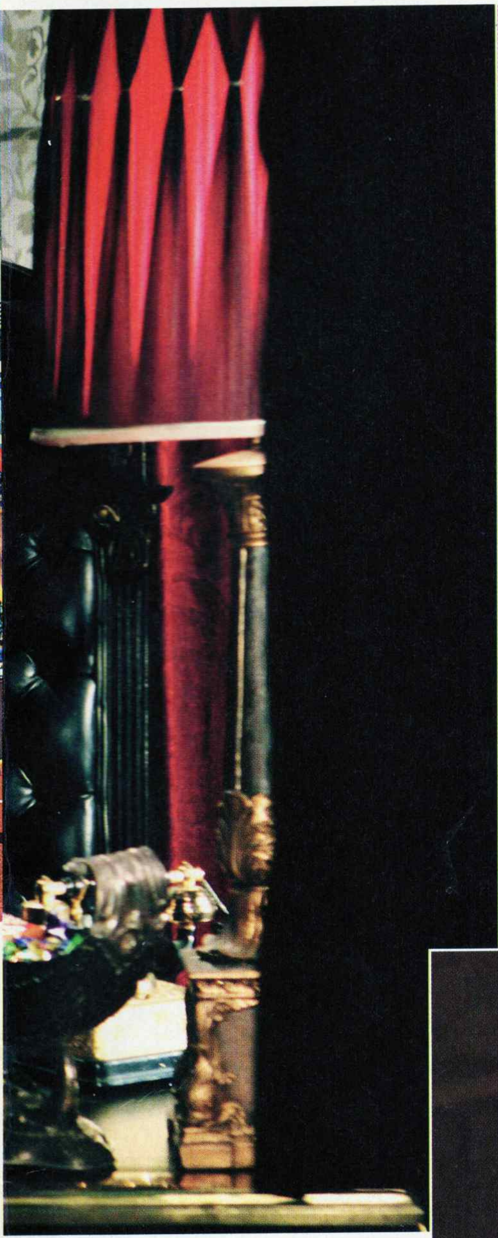


Rošavo lice. Oštar pogled. To mora da je Mark Hamill - čovek koji je probio led u industriji video igara

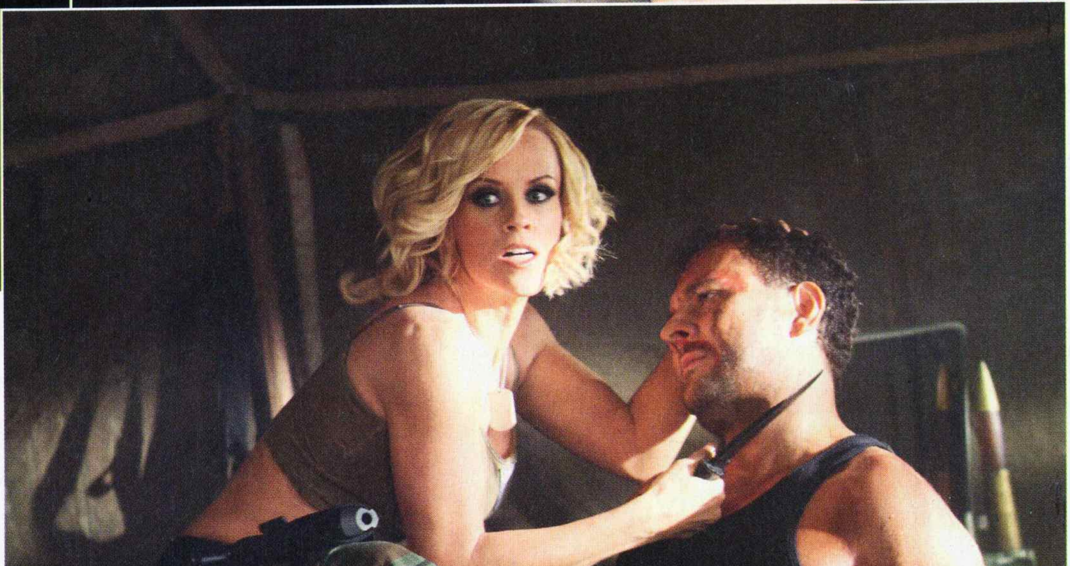
Svima je dobro poznata činjenica da svaki aktuelni film prerađuje u manje ili više kvalitetne video igre. Industrija video igara odavno zarađuje više novca od Hollywooda, pa nikog ne treba da čudi podatak što su mnoge zvezde i zvezdice odlučile da se pojave i na monitorima glumeći u video igrama. Ipak, do sada se mali broj glumaca usuđivao na izlet u branšu igara. A zašto je tako? Zar video igre kao novi medijum još uvek nisu potpuno prihvaćene? Koje zvezde bi vas mogle uplašiti preko ekrana? Ovim pitanjima bavićemo se u našem specijalu.

Srušeni zvezdani ratnici

Znači li vam nešto ime Mark Hamill? Ako ne, reći ćemo vam da je ovaj mladi gospodin igrao Lukea Skywalkera u prva tri dela sage "Star Wars". Mark Hamill bio je prvi glumac koji se digitalizovan pojavio na ekranu u jednoj video igri. Preuzeo je ulogu pukovnika Christopher Blaira 1994. godine u čuvenoj igri Wing Commander III: Heart of the Tiger i 1996. godine u Wing Commander IV: The Price of Freedom. Sa današnjeg stanovišta, mora se priznati da glumačko dostignuće i kvalitet sekvenca deluje skromno, ali uprkos tome Hamill je svojim pojavljivanjem utro put mnogim glumcima. U



George Takei. Daj jedan smešak!



Jenny McCarthy, MTV voditeljka, igrala je u Red Alert 3

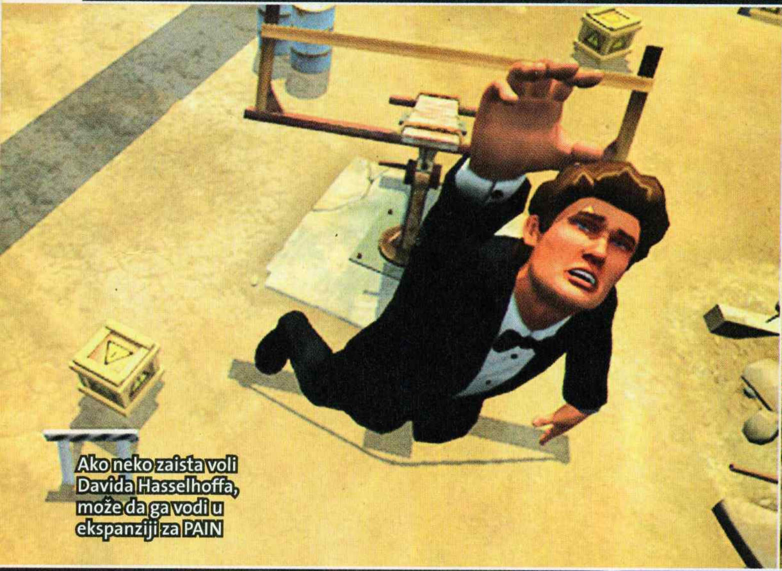
serijalu Wing Commander pojavile su se još neke poznate face, između ostalih Malcolm MacDowela (Paklena pomorandža), Thomas F. Wilson (Povratak u budućnost) ili John Rhys-Davis (Gospodar prstenova). Trend Full Motion Video sekvenci (FMV) sledile su i avanture poput Rippera. Ova DOS igra ugostila je ni manje-ni više nego Christophera Walkena (Lovac na jelene, Petparačke priče) u ulozi detektiva Vincenta Magnotta. Prošlih godina posebno se proslavio Command & Conquer serijal sa poznatim glumcima koji se pojavljuju u FMV međusekvencama. Čak i u nedavno objavljenoj ekspanziji Red Alert 3: The Uprising možete da vidite protagoniste poput Jodi Lyn O'Keefe zvezdu serije Prison Break, bivše MTV voditeljke Jenny McCarthy, ali i Tima Curryja.

Žestoki momci

Do sada su se malobrojne poznate face usuđivale da se pojave u čistoj preradi filma u igru. Prva zaista velika zvezda bio je Bruce Willis 1998. godine. Igrao je glavnu ulogu u akcionom naslovu Apocalypse i prošao je specijalan kasting za igru. Willis je trebao da preuzme sporednu ulogu u ovom Playstation shooteru, međutim kada je Activision sproveo testiranje igre po malim grupama, bilo je jasno da deca žele Brucea Willisa za glavnu ulogu. Tako je i bilo. Apocalypse je preuzeo Neversoft (poznatom po igri Tony Hawk's Pro Skater) koji su iskoristili ranije snimljen materijal, kao što su 3D skenove Willisovog lica i govor, i potpuno preradili igru. Igra je dobro prošla na tržištu, iako je ovaj holivudski junak kasnije izjavio da "nije dobio dovoljno novca da radi to s*anje".

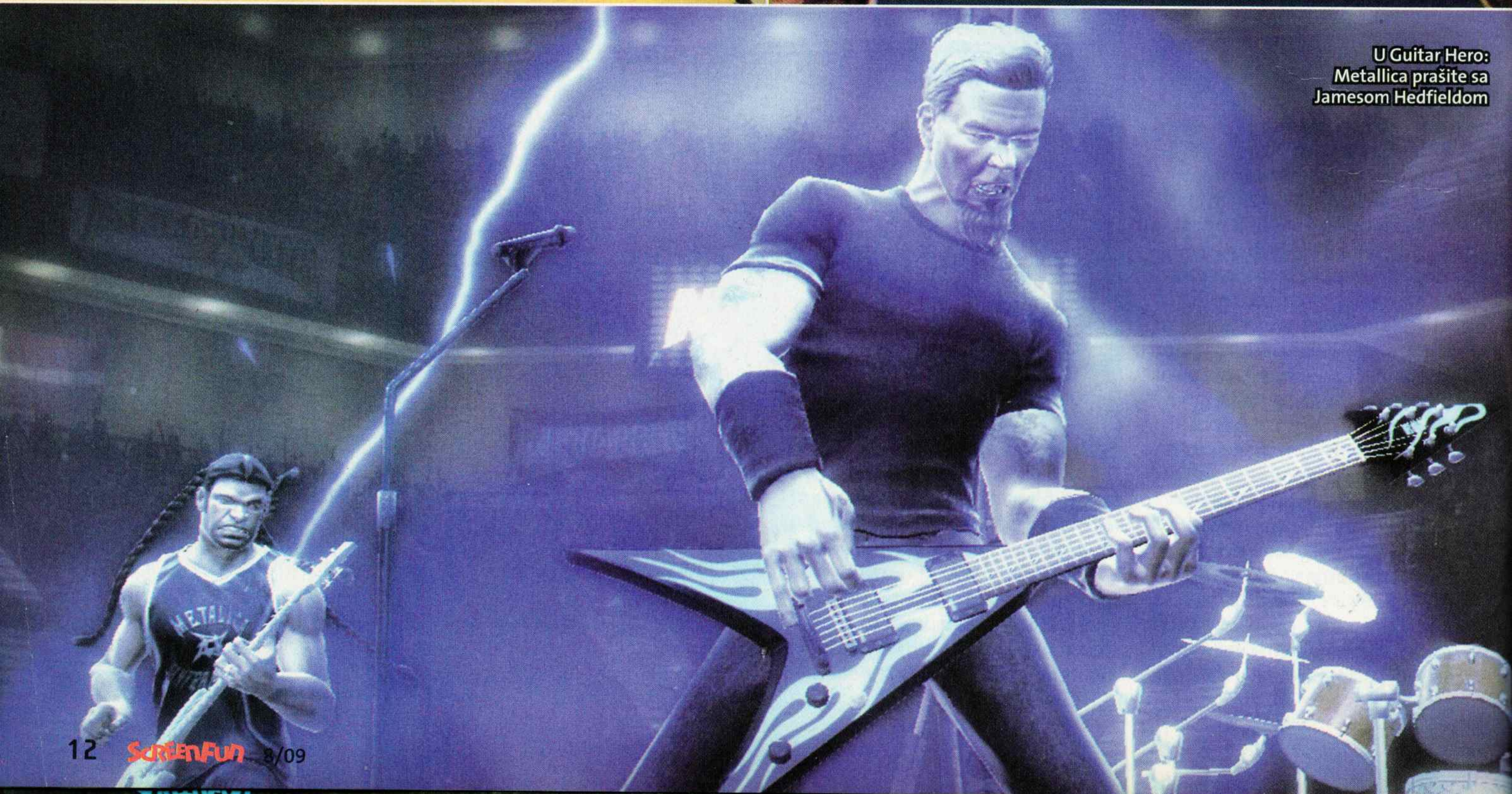
Otvoreniji odnos ka video igrama imao je mišićavi Vin Diesel. U proteklih nekoliko meseci pojavile su se

Vin Diesel je veliki fan video igara i redovno se pojavljuje u njima

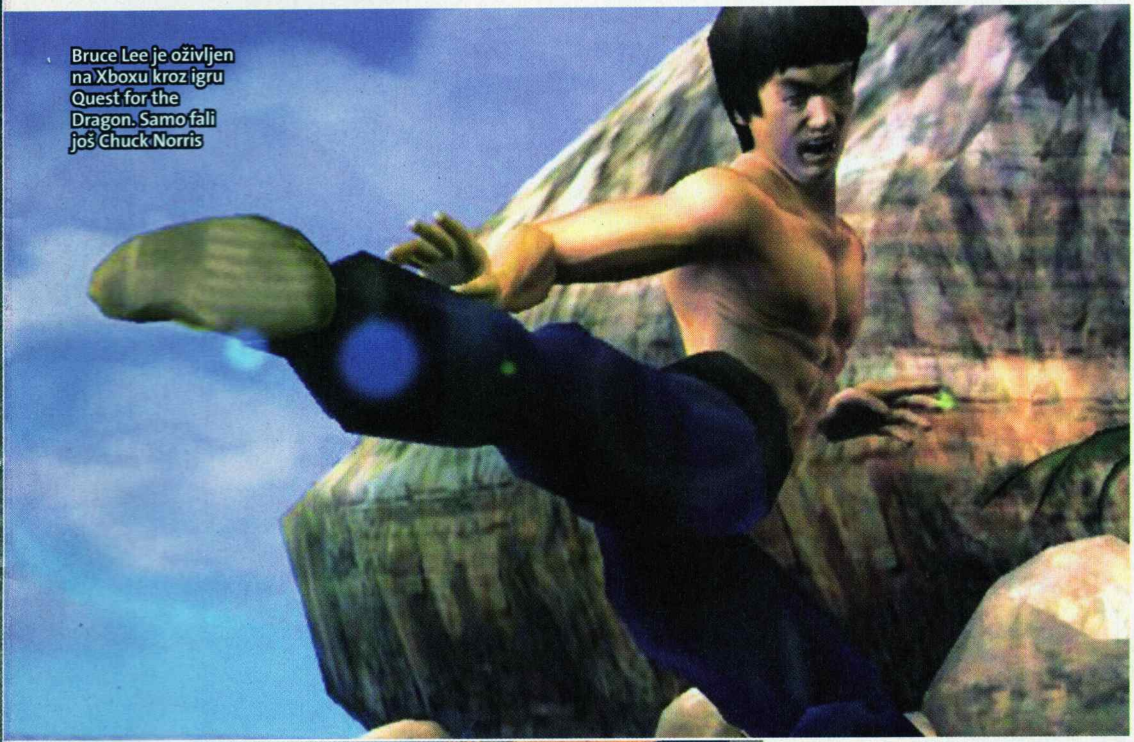


Ako neko zaista voli Davida Hasselhoffa, može da ga vodi u ekspanziji za PAIN

Britney's Dance Beat je krš od igre, ali tu su pet njenih hitova



U Guitar Hero: Metallica prašite sa Jamesom Hedfieldom



Bruce Lee je oživljen na Xboxu kroz igru Quest for the Dragon. Samo fali još Chuck Norris

50 Cent igra svoju drugu glavnu ulogu u Blood on the Sand

dve igre sa ovom ćelavom facom: The Wheelman i Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena. Nije ni čudo, jer je Diesel poznati fan igračke kulture, a zna se da je 2002. godine osnovao "Tigon Studios" koji je primarno fokusiran na igre sa njegovim likom. Njihov prvenac Escape from Butcher Bay, koji je nastao u saradnji sa "Starbreeze studiom", svojevremeno se ubrajao u najbolje akcione naslove za Xbox.

Svira muzika

Ne pojavljuju se samo glumci u video igrama - i muzičari vole da se nastupe na kućnim ekranima. Na samom početku uradio je to nedavno preminuli kralj popa Michael Jackson. O svim njegovim nastupima u indurstiji video igara mogli ste da pročitate u prošlom broju ScreenFuna.

Stari roker David Bowie pozajmio je 1999. godine glas liku u igri The Nomad Soul. Ne samo da je preuzeo lik u ovom futurističkom RPG-u, već je napravio i soundtrack za igru. U zagušljivom baru mogli ste da čujete osam pesama sa njegovog tada aktuelnog novog albuma "Hours". Acclaim je 2002. godine napravio veliki promašaj sa princezom popa Britney Spears. U Britneys Dance Beat đuskate na plesnom podijumu kao u Dance Dance Revolution Manier. Nažalost, igri je nedostajalo mnogo toga. Ipak, pet pesama našlo se u igri, a među njima bili su i hitovi kao što su "Hit me Baby one more Time", "Oops I did it Again" i "Crazy". Sa velikim uspehom rokera na plastičnim gitarama u igrama Rock Band i Guitar Hero sve više muzičara vide u igrama potencijalni izvor velike zarade. Mnoge zvezde u međuvremenu licencirale su svoje naslove, pa tako u Rock Band AC/DC možete da svirate himne starih rokera. Sami Australijanci se ne pojavljuju, ali npr. u igri Guitar Hero: Metallica, metalci se pojavljuju na bini. James Hedfield, Lars Ulrich i ostala družina iz poznatog benda sviraju pesme "Master of Puppets", "Enter Sandman", "Nothing Else Matters" i "Crepping Death" i potpuno su digitalizovani za potrebe ove igre. Ko voli malo manje roka, malo više cool akcije, taj može da se oproba u igri 50 Cent: Blood on the Sand. Za razliku od njegovog nezvaničnog prošlog dela 50 Cent: Bulletproof igra deluje mnogo uverljivije sa iznenađujućim efektima i sa daleko boljim gameplayom.

U skorijoj budućnosti možemo očekivati igre kao što su Rock Band Beatles, a šuška se i da će izaći igra u kojoj ćete moći da otpevate i odsvirate hitove Michaela Jacksona.

Hoćemo još!

Naravno, same holivudske zvezde ne mogu da učine igru dobrom, ali je dokazano da poznati glumci i igre ipak idu zajedno. U svakom slučaju, nadamo se da će u budućnosti filmska i igračka branša konsktruktivno sarađivati što će im svakako doneti veliku zaradu, a nama, igračima mnogo dobre zabave.

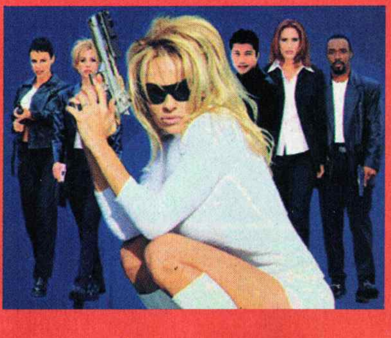
Heroji sa platna

APOCALYPSE
Glumac: Bruce Willis
Karakteristika: Solidna akciona igra sa glavnom facom

THE NOMAD SOUL
Glumac: David Bowie
Karakteristika: Neobična SF avantura sa dobrim vizulnim elementima

STRANGLEHOLD
Glumac: Chow Yun-Fat
Karakteristika: Uzbudljiva akciona priča sa povremenim tabanjem

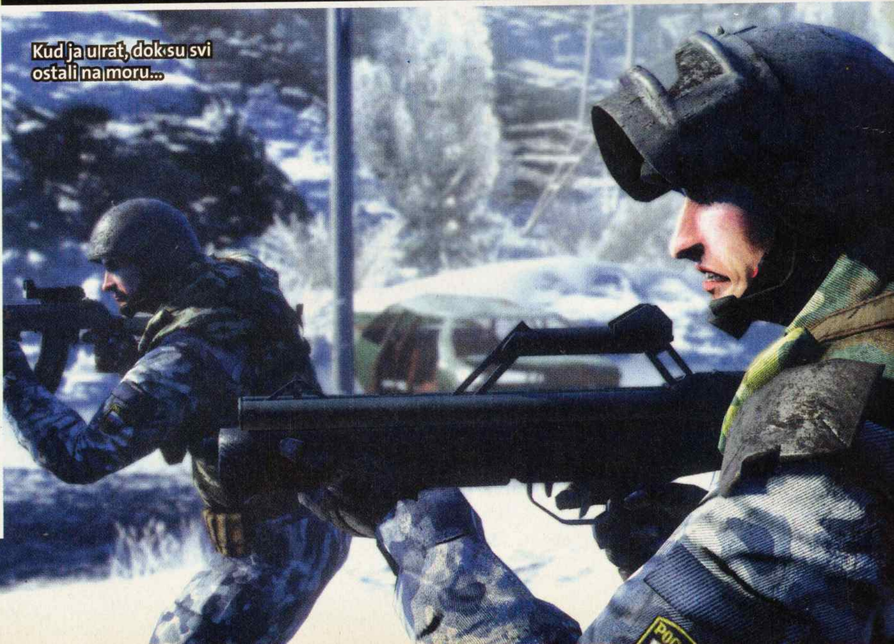
VIP
Glumac: Pamela Anderson
Karakteristika: Akciona igra bez smisla i logike. Ni grudi ne izvlače stvar



BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

ODRED B JE PONOVO U AKCIJI, SAMO JE PITANJE DA LI SE I DALJE BORE ZA LIČNU KORIST ILI SU SADA U PITANJU MALO VIŠI CILJEVI

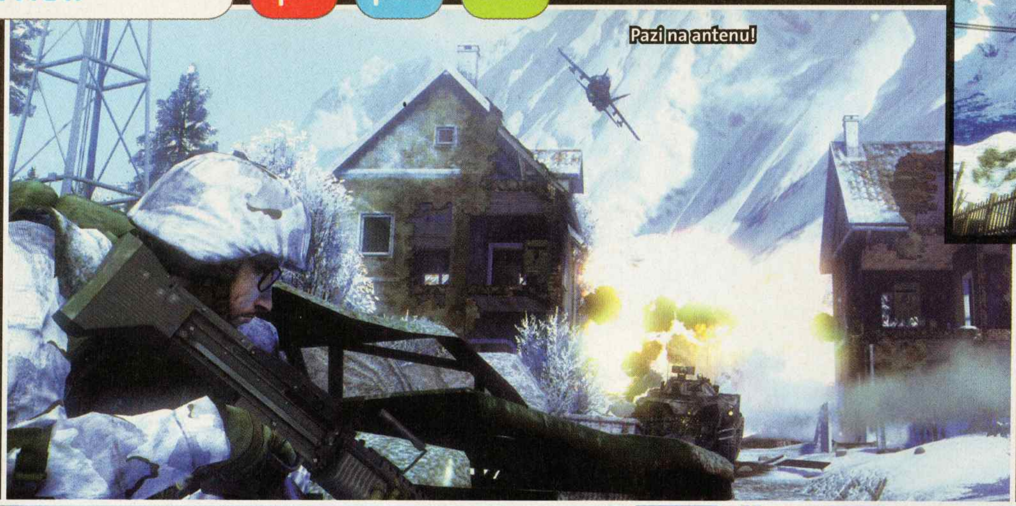
Hej, tenkić, tenkić!



Kud ja u rat, dok su svi ostali na moru...

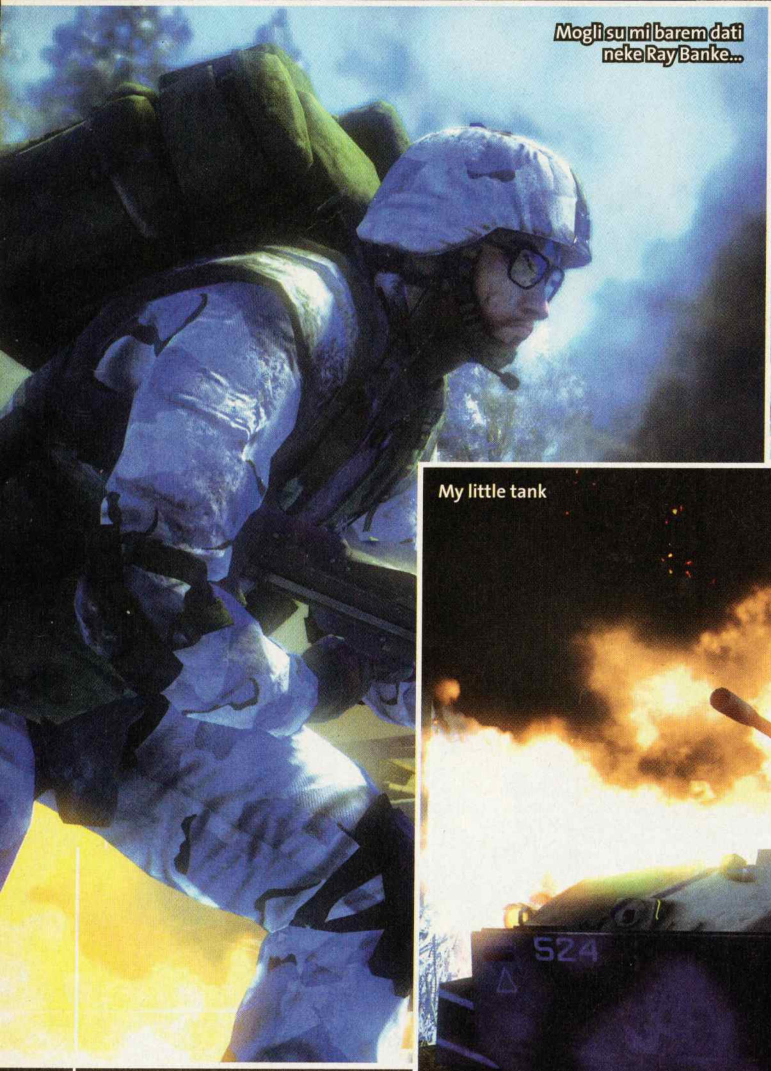
Jedva da je prošlo godinu dana od pojavljivanja prve single player Battlefield igre, a pred nama je već najava za drugi deo. Glavna vest svakako je to što drugi deo neće biti orijentisan samo na high-end konzole, već se pravi i PC verzija.

Battlefield: Bad Company je prva igra iz Battlefield serijala koji ima klasičnu single player kampanju sa pratećom pričom. Igra prati odred B sastavljen od vojnog otpada, tj. četvorice vojnika koji su uvek u prvim redovima i za kojima niko neće žaliti ako poginu. Iz tog razloga su i bili ostavljeni usred neprijateljske teritorije bez ikakve podrške i opcija za izvlačenje. Naravno, to ih nije sprečilo da preokrenu situaciju u svoju korist i svoju avanturu završe sa povećom količinom ukradenih zlatnih poluga. Svi koji su gledali film "Three Kin-


Pazi na antenu!

ŠUT & PEPEO

Bila je upućena velika primedba na neuništive konstrukcije nekih građevina koje su čvrsto stajale i nakon što je njihov ostatak pretvoren u prah. EA najavljuje da će drugi deo doneti puno šuta i pepela dovoljno i za najokorelije piromane.

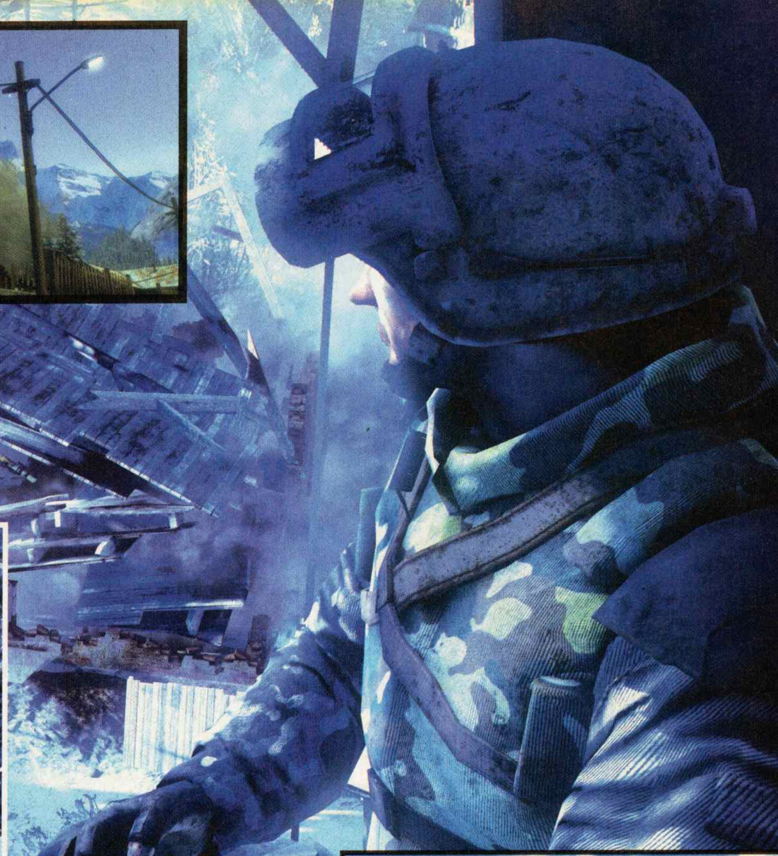

Mogli su mi barem dati neke Ray Banke...

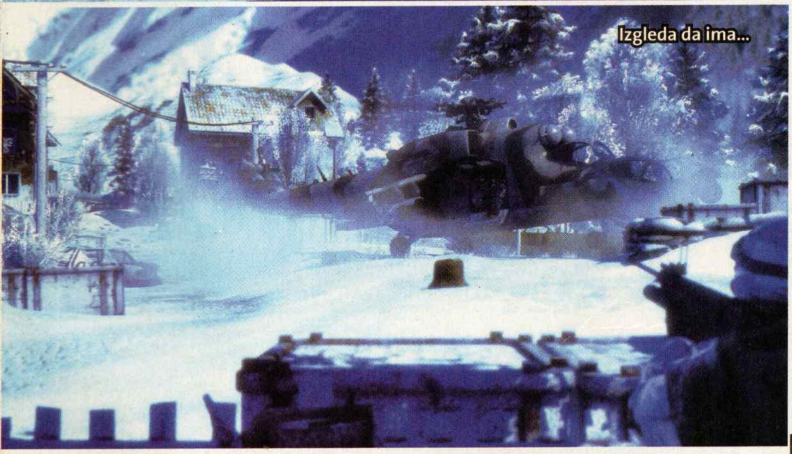
Sklanjaj se sa puta! Žurimo na tekmu!

My little tank

ČIST REALIZAM

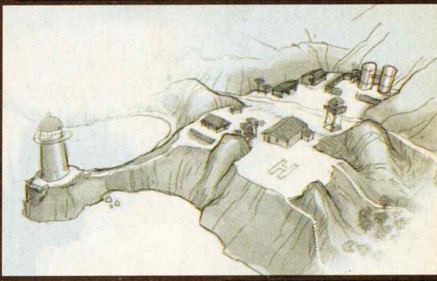
Intezivna atmosfera u igri, pre svega, dolazi usled velike realističnosti. Tako su pokreti vojnika "pokradeni" motion-capute tehnikom. Pravi vojnici izvodili su svoje klasične manevre, dok su ih kamere snimale kako bi zabeležile svaki njihov pokret koji će biti prenesen u igru. Slično važi i za sva prevozna sredstva u igri koja se takođe ponašaju po zakonima fizike.





OLOVKA I PAPIR

Dok ste vi bežali sa časova likovnog, neki su pažljivo slušali i crtali. Sada ti isti učestvuju u stvaranju jedne ovakve pucačine tako što, pre nego što bilo šta počne da se radi, nacrtaju sve lokacije na kojima će se odvijati radnje igre. Na osnovu njihovih crteža, animatori prave 3D modele kroz koje ćete vi tutnjati tokom igre.



gs" prepoznaće ovu situaciju.

Drugi deo vraća odred B u malo ozbiljnije vode, tako da nećete imati baš potpuno odrešene ruke, ali to ne znači da se nećete zabavljati. Igrač ponovo ima ulogu vojnika Prestona koji sa svojim saborcima mora da pomogne sprečavanje invazije Rusije na Aljasku. Narednik Redford, prekaljeni vojni veteran koji stalno razmišlja o prevremenom penzionisanju, i dalje je vođa vaše armije od četiri čoveka, a Sweetwater, koji se pridružio armiji zbog stipendije za fakultet, i Haggard, farmer koji voli da diže stvari u vazduh, tu su da bi krizne situacije učinili što zabavnijim. Osnova Battlefield: Bad Company serijala je fiktivni sukob između Rusije i SAD-a.

Ono što je činilo Bad Company posebnim jeste mogućnost uništavanje objekata na mapi. Minobacačkom paljbom možete uništiti građevine, zakloni će lagano nestajati pod neprijateljskom paljbom itd.

Drugi deo, pored nove single player kampanje, ispravlja većinu stvari na koje su se žalili igrači prvog dela. Zato su i ljudi iz razvojnog tima u nekoliko navrata spomenuli da ovo po njima i nije pravi nastavak, već više kao neka dorađena verzija. Jedan od većih problema svakako je bila veštačka inteligencija kako protivnika tako i vaših saboraca. Protivnici su ovaj manjak nadoknađivali količinom, a vaši saborci komičnim doskočicama, ali to ipak nije bilo dovoljno. Po najavi razvojnog tima, ovaj segment igre preživeo je drastične izmene tako da će sada neprijatelji pokušavati da vas opkole ili napadnu sa leđa, koristiće sve pro-

Brat Rus stigao u Aljasku. Votka je na standby

Ne, ne kampujem! Odakle vam to?

FLEKSIBILAN MULTIPLAYER

Broj klasa smanjen je sa pet na četiri pa sad imate klase: Assault (klasični vojnik), Engineer (popravlja vozila), Recon (snajper) i Medic (leči saborce). Iako je broj klasa smanjen, BB 2 zapravo pruža više fleksibilnosti u multiplayeru nego prvi deo. Svaka klasa može se dodatno podešavati pre borbe, što znači da možete kombinovati primarno i sekundarno oružje, pa čak i dodatke na samom oružju kao što su snajperski nišan ili bacač granata. Maksimalni broj igrača i dalje je 24, za razliku od 64 igrača koliko je maksimum u ostalim Battlefield igrama. Inicijalni razlog smanjenja broja igrača jeste to što je prvi deo bio orijentisan na konzole gde multiplayer preko interneta nije tako tehnološki razvijen kao kod PC-a.

mene u terenu (ako napravite rupu u zidu, oni neće ići skroz okolo da bi izašli na vrata), a vaši saborci biće mnogo korisniji nego do sada. Ubačena su nova vozila, a što se tiče pejzaža na kojima će se odvijati misije umesto zelenih šuma i pustinja sada ćete se boriti i na terenima prekrivenom snegom.

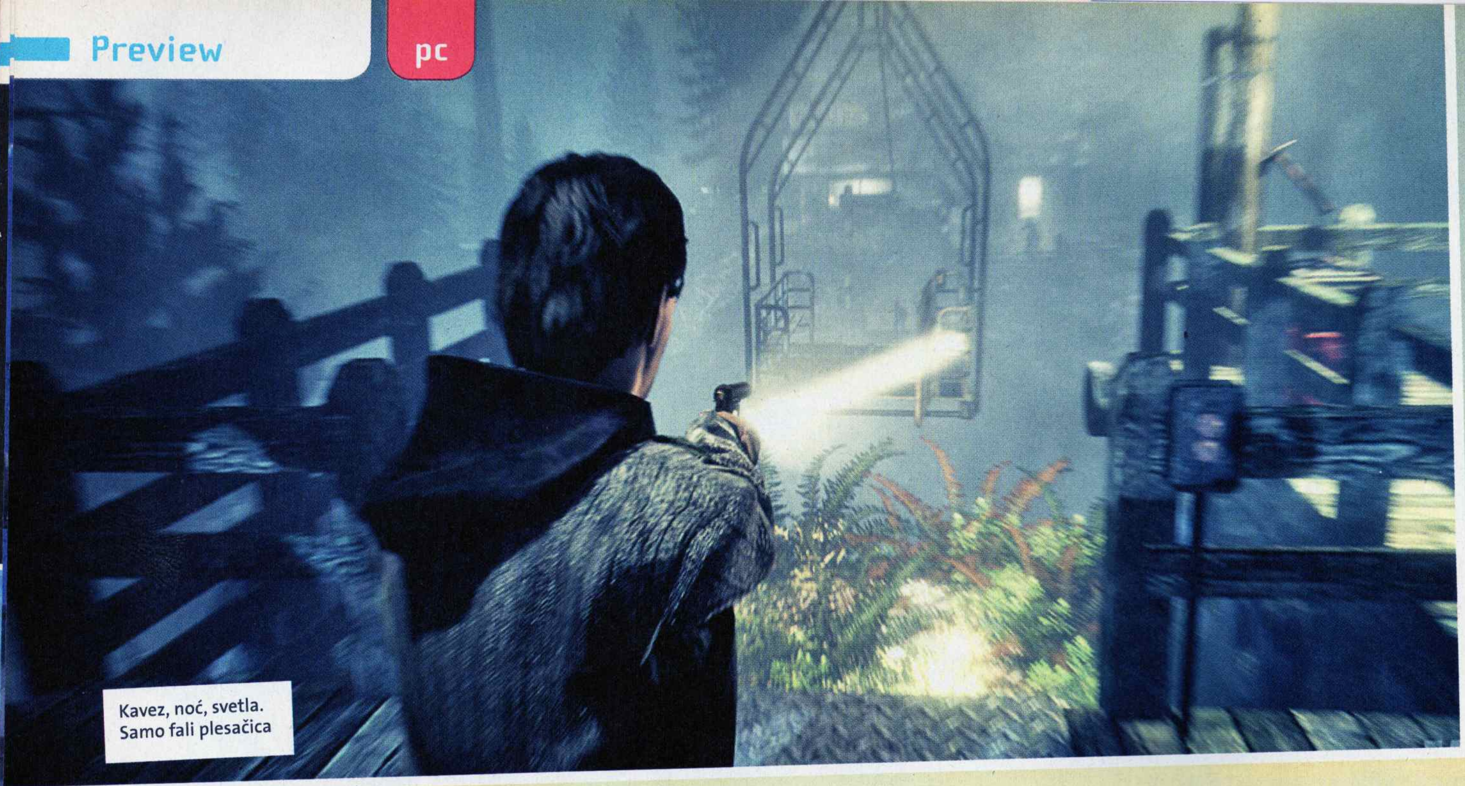
Battlefield: Bad Company 2 trebalo bi da se pojavi u prvom kvartalu 2010. godine. Po ovome što smo videli očekuje nas odlična pucačina kojoj ne manjka akcije i atmosfere. Single player kampanja nasmejaće vas zahvaljujući vašim saborcima koji su uvek raspoloženi za neki oblik zabave, ali će vas i pripremiti za buduće multiplayer okršaje, jer na kraju krajeva ovo je ipak igra iz Battlefield serijala - a svi znamo šta to znači.

Battlefield: Bad Company 2

ŽANR: pucačina
IZDAVAČ: EA Games
BROJ IGRAČA: 1-24
TERMIN: 1. kvartal 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

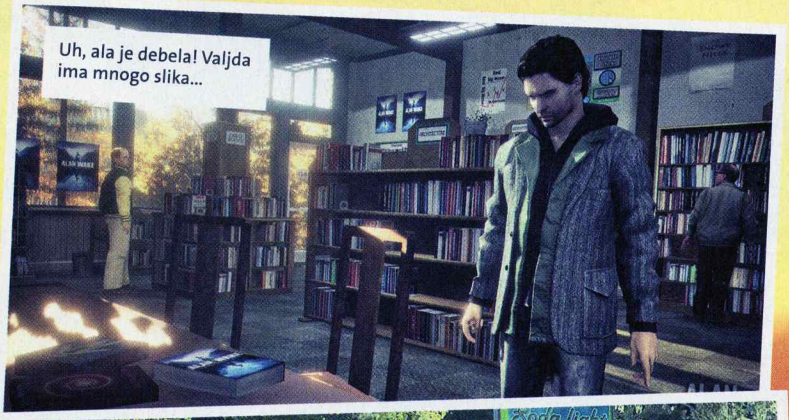
UTISAK: Bad Company 2 trebalo bi da bude pravi hit s obzirom na to da je poboljšan u svim segmentima na koje su se žalili igrači prvog dela.

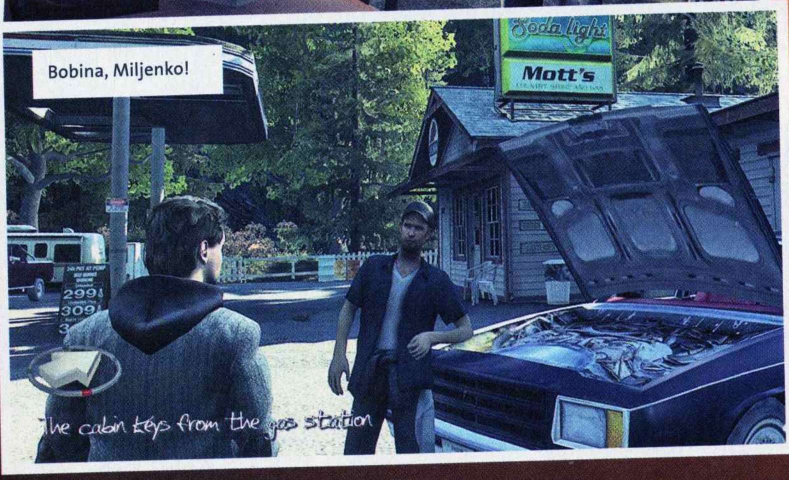
VIRTUAL
SHOP
10% POPUST NA SVE IGRE
SVAKI 50. KUPAC DOBIJA POKLON
NINTENDO DS
SONY
SERVIS RAČUNARA I KONZOLA
Bul. Mihaila Pupina 85
011 311 20 49
MOB: 065 VIRTUAL
Kneza Višeslava 63
TC Bazar Vidikovac
011 3564 881
www.programmer.rs
Osvojite Sony PS2 i PSP
GMC-YU (www.gmc-yu.rs), poklanja vam Sony PlayStation 2 i PSP Slim konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa prefiksom sfun ps2 ili sfun psp.
Na kraju poruke dodajte ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 Paja Pejić, Ulica 23, Grad
Dobitnik PS2 iz prošlog broja:
Aleksandar Dubinji, Vrbas
(063731xxx)
Dobitnik PSP iz prošlog broja:
Novak Klisić, Smederevska Palanka
(062122xxx)
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.


Kavez, noć, svetla. Samo fali plesačica

ALAN WAKE

Silne godine razvoja nisu potrošene uzalud – Alan Wake deluje fascinantno!


Uh, ala je debela! Valjda ima mnogo slika...



Bobina, Miljenko!

Remedy Entertainment, najpoznatiji po popularnom Max Payne serijalu, prijatno nas je iznenadio kada je 2005. godine najavio Alan Wake, psihološku horor akcionu avanturu za PC i Xbox 360. Njen zadatak je da probudi ovaj žanr i opasno pripreti umornim veteranima kao što su Silent Hill i Resident Evil. Nakon (pre)dugog čekanja, konačno možemo reći da će im on vrlo brzo "izaći na crtu".

Glavni junak je upravo Alan Wake, uspešni pisac horor-triler romana, koji već dve godine ne može da nađe inspiraciju za svoje sledeće delo. Da bi mu pomogla da prevaziđe kreativnu krizu, njegova žena Alice odvodi ga u idilični gradić Bright Falls. Ali umesto da mu promena sredine pokrene um, ovo mesto samo donosi nove noćne more za Alana, a stvari postaju još gore kada mu supruga nestane bez ikakvog traga. Ubrzo nakon toga, počeće da se obistinjuju događaji iz jedne Wakeove knjige i to bukvalno od reči do reči. Ipak, najveći problem je što se on ne seća da je tu novelu uopšte napisao, iako je ubeđen da je njegova. Da bi došao do rešenja ove bizarne situacije, nesrećni pisac mora da nađe sve delove teksta.

Ono po čemu bi ovaj naslov trebao da se razlikuje od svojih konkurenata jeste insistiranje na dočaravanju atmosfere najboljih psiholoških trilera, i brisanju granice između filma i igre. Takav doživljaj potpomaže interesantna priča u koju su autori uložili ogroman trud, a zatim i zanimljiva struktura pripovedenja koja najviše liči na televizijske serije, što se lako mo-

Sako, kapuljača, farke, pištolj. Pravi pisac.

Nisi poneo kondom!?

Početak 5. oktobra

Gde sam ono zaturio protezu?

že zaključiti na osnovu više trejlera koji kruže internetom. U njima su segmenti igre prikazani kao epizode (nalik na Lost: Via Domus) i završavaju se sa Alanom u nekoj bezizlaznoj situaciji, što dodatno doprinositi napetosti. Kao glavni uzor pominju se fenomenalni Twin Peaks i dela Stephena Kinga (Secret Window pre svega), a neki scenario opisuju i kao kompilaciju uvrnutih momenata i nivoa Max Payne franšize. Razvojni tim već sada ističe da je ovaj naslov samo početak jedne mnogo kompleksnije priče, što znači da se već planiraju nastavci.

Sam gejmplej je pretežno akcionog karaktera, a lutanje i istraživanje prisutno je u donekle manjoj meri, baš kao i interakcija sa objektima. Okruženje će ipak biti free-roam tipa, iako se jedno vreme pričalo da je razvojni studio Remedy odustao od te ideje. Nelinearni karakter podrazumeva veliki stepen slobode kretanja, a rešavanje zadataka i napredovanje će biti ostvarivo različitim metodama i putevima. Naravno, kako bi pešačenje po velikoj mapi bilo vrlo naporno, autori su ubacili i mogućnost korišćenja automobila, koje će rešiti taj problem. Remedy takođe obećava minimalna ili nepostojeća učitavanja prilikom promene lokacija.

Radnja kompletne igre će se odvijati u pomenutom gradiću i njegovoj bližoj okolini, prikazanim zapanjujućim nivoom detalja koje će renderovati dobro poznati Havok engine. Likovi izgledaju sjajno, a količina elemenata u okruženju, kao i efekti eksplozija iz kasnije faze avanture ne samo da deluju veoma lepo, već verovatno podižu lestvicu za ostatak igračke industrije. To ipak ne znači da je sve u broju poligona i kvalitetu tekstura. Veoma impresivni speci-

Pauk došao po svoje

Atomski sleva!

Nadam se da mi nije izvadio bubreg...

Grmi, seva, vreme se menja!

Smene dana i noći kao i vremenski uslovi činiće važan aspekt gameplaya. Probajte da izbegavate ovakve predele noću, ali teško da će vam Remedy to tako lako dozvoliti.

jalni efekti u vidu prelamanja svetlosti ili smene dana i noći činiće važan deo izvođenja. Sa dolaskom tame ljudi i životinje počinju da se ponašaju čudno i agresivno, a mašine i vozila oživljavaju, dobijajući neverovatne moći. Kako ih mrak kontroliše i štiti, njihov najveći neprijatelj biće bilo kakav izvor svetlosti. Na vama će biti da koristite vatreno naoružanje u kombinaciji sa nekim svetlosnim izvorom poput baklje ili baterijske lampe, jer će to oslabiti protivnike i učiniti ih neotpornim na metke. Baklja će zapravo biti i jedno od jačih oružja, jer omogućava da spalite više napadača odjednom, što je propraćeno usporenim snimkom koji će napraviti krug od 360 stepeni oko glavnog junaka.

Napomenimo još na kraju da iako je najavljen i za računare, Alan Wake neće videti Windows operativni sistem u skorijoj budućnosti. Dizajneri igre su nedavno izjavili da je rad na PC verziji obustavljen do daljnjeg, te da izlazak naslova za ovu platformu zavisi samo od izdavača - Microsofta. Smatramo da nema razloga za brigu, jer smo sigurni da će AW ipak naknadno biti konvertovan sa Xbox 360 konzole. Ukoliko se (opet) ne pomeri datum izlaska, ovo vrlo lako može biti jedan od prvih većih hitova naredne godine, a uz malo doterivanja i kandidat za najbolje ostvarenje u njoj.

Alan Wake

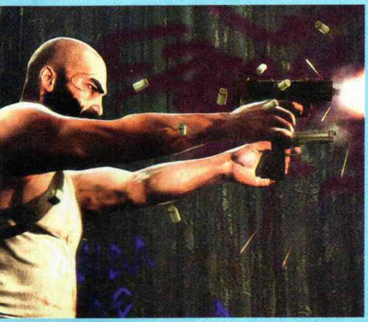
ŽANR: akciona avantura
IZDAVAČ: Microsoft Game Studio
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: Prvi kvartal 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Zanimljiva priča i atmosfera za sad veoma obećavaju, nadamo se da će ovo biti odličan početak novog horor serijala.

Kada će stići...

Batman: Arkham Asylum

Za sve one koji ništa ne vide u mraku pozdravi stižu ovog meseca

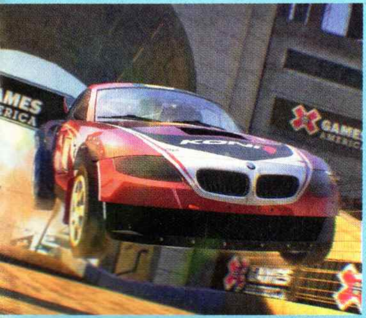


Max Payne 3

Evo recepta da prekratite vreme čekajući na ovu igru: skupljajte pare za mašinu

Halo 3: ODST

Ako želite da patite što nemate Xbox 360, ovo je pravi razlog



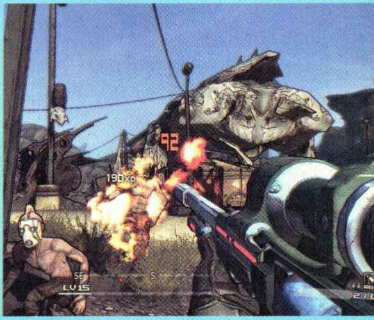
DiRT 2

Igra dolazi sa Croatia Rally stazom tako da ćete moći da oprobate svoje vozačke sposobnosti po Velebitu

			pc	ps3	360	wii	ps2	psp	nds
Aion: The Tower of Eternity	MMO	25. septembar	pc						
Assassin's Creed 2	akcija	17. novembar	pc	ps3	360				
Aplha Protocol	akcija	3. kvartal	pc	ps3	360				
Batman: Arkham Asylum	akcija	25. avgust 2009.	pc	ps3	360				
Battlefield 1943	akcija	septembar 2009.	pc						
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	1. kvartal 2010.	pc	ps3	360				
Bayonetta	akciona avantura	4. kvartal		ps3	360				
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	2. novembar	pc	ps3	360				
Borderlands	akcija	20. oktobar	pc	ps3	360				
Brutal Legend	akcija	13. oktobar		ps3	360				
Call of Duty: Modern Warfare 2	akcija	10. novembar	pc	ps3	360				
Crackdown 2	akcija	2010.			360				
Champions Online	MMO	4. septembar	pc						
Command & Conquer 4	strategija	2010.				wii			
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	2. kvartal 2009.	pc		360				
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc	ps3	360				
Dark Void	akcija	22. septembar	pc	ps3	360				
Dead Rising 2	akcija	2009.	pc	ps3	360				
Dead Space: Extractions	akcija	29. septembar				wii			
Diablo 3	RPG	2010.	pc						
DiRT 2	vožnja	8. septembar	pc	ps3	360	wii		psp	nds
Dragon Age: Origins	RPG	3. novembar	pc	ps3	360				
Final Fantasy XIII	RPG	kraj 2009.		ps3	360				
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc	ps3					
Guitar Hero 5	muzička	1. septembar		ps3	360	wii	ps2		
God of War III	akcija	kraj 2009.		ps3					
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	pc	ps3	360				
Halo 3: ODST	akcija	22. septembar			360				
Homefront	shooter	2010.	pc	ps3	360				
Heavy Rain	akciona avantura	kraj 2009.		ps3					
IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	letačka	15. septembar		ps3	360		ps2		nds
I am Alive	survival	jesen 2010.	pc	ps3	360				
Iron Man 2	akcija	2010.	pc	ps3	360	wii		psp	nds
Mafia II	akcija	2010.	pc	ps3	360				
Max Payne 3	akcija	2010.	pc	ps3					
Mass Effect 2	RPG	2010.	pc		360				
Mini Ninjas	akcija	8. septembar	pc	ps3	360	wii			nds
Need for Speed: Nitro	vožnja	17. novembar				wii			nds
Need for Speed: Shift	vožnja	22. septembar	pc	ps3	360			psp	
Need for Speed: World Online	4. kvartal	4. kvartal	pc						
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	akcija	6. oktobar	pc	ps3	360				
Postal 3	akcija	4. kvartal	pc	ps3	360				
Risen	RPG	5. oktobar	pc		360				
Quantum Theory	akcija	2009.		ps3					
Red Dead Redemption	akcija	2010.		ps3	360				
R.U.S.E.	strategija	kraj 2009.	pc	ps3	360				
Pro Evolution Soccer 2010	sportska	jesen 2009.	pc	ps3	360		ps2	psp	
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc	ps3	360				
Singularity	akcija	2010.	pc	ps3	360				
Splinter Cell: Conviction	akcija	1. kvartal 2010.	pc		360				nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	kraj 2009.	pc						
Stargate Worlds	MMO	2009.	pc						
Tekken 6	borilačka	27. oktobar		ps3	360				
This is Vegas	akciona avantura	2. novembar	pc	ps3	360				
The Agency	MMORPG	2010.	pc	ps3					
Tony Hawk: Ride	akcija	oktobar 2009.		ps3	360				
Uncharted 2: Among Thieves	akcija	13. oktobar		ps3					
Venetica	RPG	kraj 2009.	pc		360				
Vancouver 2010	sportska	zima 2010.	pc	ps3	360				
Wolfenstein	akcija	18. avgust	pc	ps3	360				

Champions Online

Punokrvana masivna multiplayer igra za sve šampi(nj)one



Borderlands

2K Games pustiće u prodaju svoj novi role-playing shooter 20. oktobra

Need for Speed: Nitro

Wii igrači dobiće svoju verziju igre nekoliko nedelja posle "punokrvne" Shift verzije

Wolfenstein

Da li ste spremili svoj računar za ovaj vizuelni spektakl?

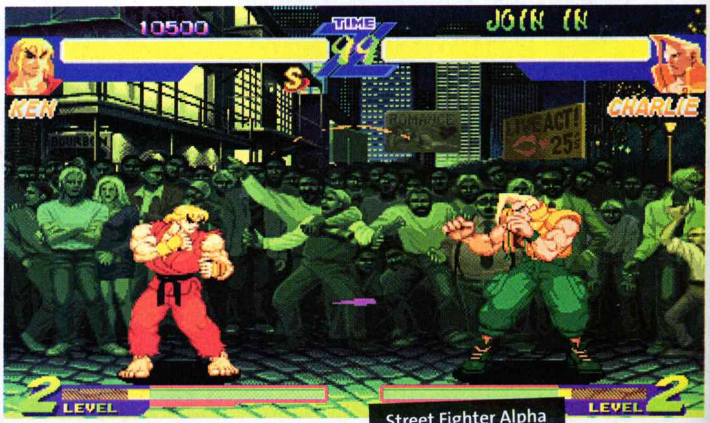
NEUNIŠTIVA LEGENDA

Najnoviji nastavak jednog od najznačajnijih borilačkih serijala sjajna je prilika da se upoznamo sa njegovom izuzetno bogatom istorijom

Priča o Street Fighteru počela je vrlo davno, sredinom osamdesetih godina, u vreme kada su konzole poput NES-a tek hvatale zamah, a coin-up automati i dalje bili izuzetno popularni. Žanr borilačkih igara bio je tek u povoju kada je Capcom odlučio da izbaci "Uličnog borca", svoje prvo ostvarenje ovog tipa, koje je zauvek ostalo u totalnoj senci svojih naslednika. Street Fighter je bio vrlo čudan - od likova ste mogli da birate samo Ryu i Kena koji su bili identičnih sposobnosti (mada se i danas ne razlikuju drastično) i zatim da se, putujući kroz pet zemalja, suočite sa ukupno deset protivnika. Izvođenje je ipak bilo posebna priča - specijalni potezi aktivirali su se vrlo teško, a prve verzije automata imale su samo dva tastera (po jedan za ruku i nogu), senzitivna na jačinu pritiska! Naravno, to je dovelo do bizarnih situacija, među kojima je najupečatljivija priča o mladiću koji je tastere udarao nogom, verujući da će to dati dodatnu snagu udarcima! Ne čudi onda što se Capcom uskoro preorijentisao na klasičan kontrolni sistem koji nam je i danas poznat, mada ni to nije uspelo da popravi konačan utisak o ovom ostvarenju.

Ipak, kao što znamo, ovaj neuspeh nije označio kraj. Naprotiv, ono što je usledilo zauvek je ušlo u istoriju popularne kulture. Maniju koja je zavladala kada se Street Fighter II - The World Warrior pojavio 1991. zaista je teško predstaviti. Superiorna grafika u kombinaciji sa revolucionarnim izvođenjem naišla je na nezapamćen prijem, ali i konačno učinila žanr borilačkih igara izuzetno

Street Fighter



Street Fighter Alpha

Street Fighter Alpha 2

Street Fighter Alpha 3

bitnim. Bez preterivanja, Capcom je postavio standarde kojih se i danas pridržavaju konkurenti kao što su Namco, Tecmo, SNK, samo modifikujući osnovni koncept. Street Fighter II je uspevao da godinama ostane u samom vrhu popularnosti zahvaljujući velikom broju polunastavaka, što je još jedna od njegovih specifičnosti. Nakon World Warriora, usledili su Championship Edition (proširio broj boraca na 12 i dozvolio biranje istih likova), Hyper Fighting (ubrzano izvođenje i dodati novi potezi), The New Challengers (nova grafička podloga i još četiri karaktera), Turbo (predstavljen Akuma, ubrzano izvođenje i ubačeni Super Combo udarci), Anniversary Edition i, konačno, HD Remix.

Možda i zbog neprestanog rada na poboljšavanju "dvojke", na Street Fighter III morali smo da čekamo čak do 1997. godine, kada se pojavio na tada novom tipu automata, poznatom kao CPS-3. Ovaj sistem krasila je fantastična 2D grafika, što je Capcom demonstrirao upravo kroz ovo ostvarenje, koje je imalo sve kvalitete vrhunski animiranog crtanog filma. Osim ogromnog tehničkog napretka, SF III je otišao korak dalje u hardcore vode i postao izuzetno kompleksno ostvarenje, pa je usavršavanje naprednih tehnika borbe (poput pariranja) bio preveliki izazov za mnoge igrače. Sa druge strane, verna publika bila je izuzetno zadovoljna zbog toga, jer je veština više nego ikada dolazila do izražaja u odnosu na klasičan button mashing. Još jedna radikalna izmena odnosila se na promene u rosteru, jer su osim Ryu i Kena, svi ostali likovi bili pot-

Nisu za Oskara: Street Fighter filmovi

Jean-Claude Van Damme i Kylie Minogue: Kombinacija za plakanje

S obzirom na veliku popularnost Street Fightera II, nije bilo čudo što je 1994. snimljeno i igrano ostvarenje pod jednostavnim imenom Street Fighter. Nažalost, ono je ušlo u istoriju kao jedan od najgorih filmova rađenih po igrama (a konkurencija je veoma žestoka!), što je dugovao očajnoj radnji, ali i vrlo neuverljivoj glumi, odnosno jeftinim kostimima. Čitavih 15 godina kasnije, u bioskope je došao Legend of Chun-Li, koji se fokusira na jednu od najpopularnijih Street Fighter junakinja. Međutim, kvalitet ovog ostvarenja je u rangu prethodnika - glumačke sposobnosti glavnih glumaca nisu sporne, ali su ovde minimalno iskorišćene, jer je scenario toliko dosadan, da ćete imati utisak da film traje mnogo duže od sto minuta.

Street Fighter EX3

puno novi! Zbog insistiranja fanova, Capcom je u buduće verzije (poznate kao 2nd Impact i 3rd Strike) implementirao još neke poznate face, kao što su Chun-Li ili Akuma. Neosporno je da je SF III sjajno ostvarenje (posebno 3rd Strike, koji ima najbolji balans i najviše boraca), ali njegova popularnost jednostavno nije mogla da se poredi sa prethodnikom. Dobar razlog za to jeste i činjenica da se ovaj naslov uopšte nije pojavio na tada aktuelnim konzolama kao što su PlayStation ili Saturn (zbog ograničenja njihovog hardvera u pogledu memorije, to je bilo praktično nemoguće) već tek mnogo godina kasnije na Dreamcastu i PlayStationu 2, kada je veliki broj igrača prvi put dobio priliku da ga isproba.

Bez obzira na beskonačan broj revizija Street Fightera II i tri verzije Street Fightera III, Capcom je tokom devedesetih pokrenuo i Street Fighter Alpha, odnosno Street Fighter EX serijale. Alpha (ili Zero u Japanu) vremenski je smešten između prve dve igre i iznedrio je ukupno tri dela

Ryu: U Street Fighter serijalu od samih početaka

Mortal Kombat Vs Street Fighter

Posle neverovatnog uspeha, koji je zabeležio Street Fighter II, bilo je teško za poverovati da će se uskoro pojaviti igra koja će moći ravnopravno da mu konkuriše ili čak da ga nadmaši. Na iznenađenje svih, upravo to se desilo kada je Midway predstavio prvi Mortal Kombat. Njegov potpuno drugačiji koncept, koji je obuhvatao sjajnu digitalizovanu grafiku i neverovatnu surovost, ubrzo mu je doneo planetarnu popularnost, a prvi nastavak Mortal Kombat II (koji se još uvek smatra za najbolje poglavlje) učinio je nezamislivo, uspevši da sruši Capcomov hit sa vrha popularnosti! Upravo je to bio i glavni razlog izbacivanja tolikih verzija Street Fightera II, kojima je japanska kompanija pokušala (i uspela) da sačuva status relevantnog rivala. Ipak, u našoj zemlji i okolini, MK je imao totalnu dominaciju.

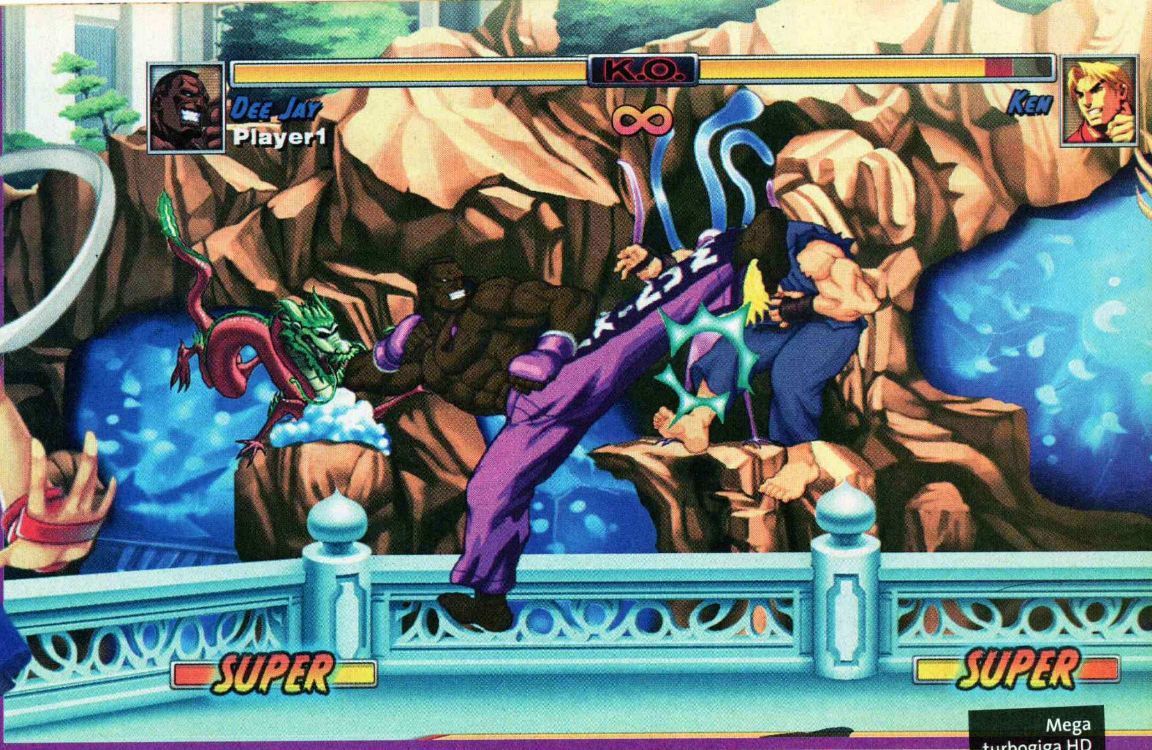
Finish SF!

Street Fighter II: World Warrior

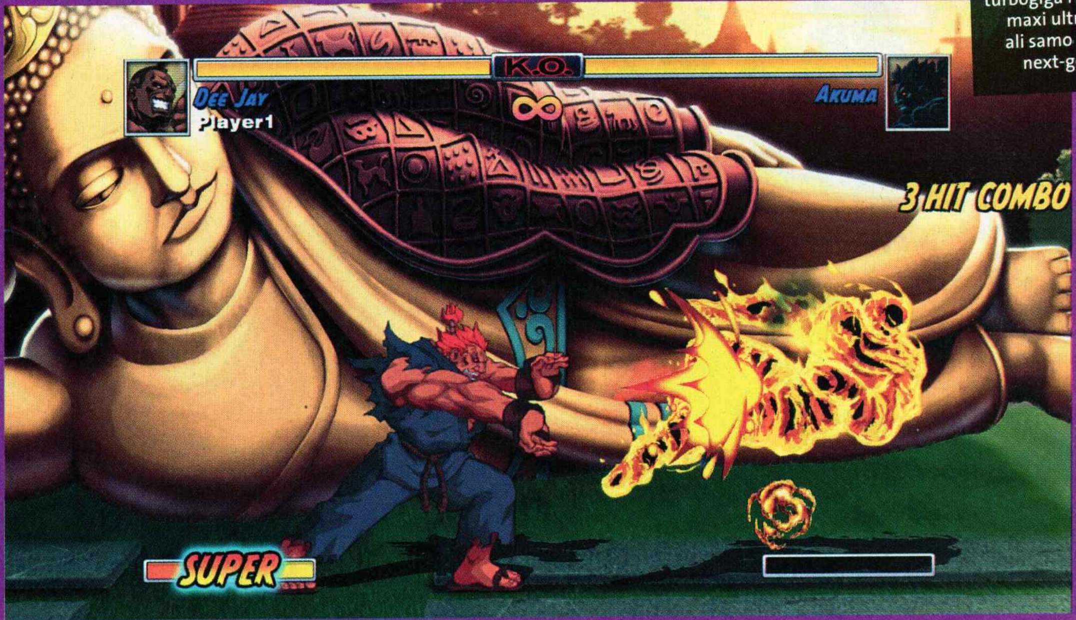
Sve verzije Street Fightera II

» SF II: The World Warrior
» SF II: Championship Edition
» SF II: Hyper Fighting
» Super SF II: The New Challengers
» Super SF II: The Tournament Battle
» Super SF II: Turbo
» Hyper SF II: The Anniversary Edition
» Super SF II: Turbo HD Remix

Sakura: Najseksepilnija fajterka u serijalu



Mega turbogiga HD maxi ultra, ali samo za next-gen

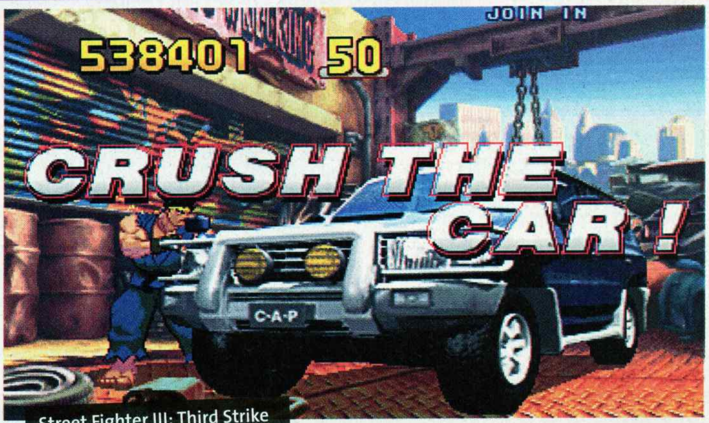


Super Street Fighter II Turbo HD Remix

Street Fighter II je isuviše važna igra za Capcom da bi zauvek bila gurnuta u stranu, pa je za potrebe aktuelne generacije konzola (PS3/Xbox 360) urađena nova verzija, prilagođena njihovom hardveru. Ono što svakako najviše pleni jesu potpuno novi sprajtovi, rađeni u full HD rezoluciji (1920x1080) koji predstavljaju pravi praznik za oči, ali je prava šteta što kvalitet animacije nije poboljšan jer bi vizuelni utisak bio još bolji. Još jedna velika novina jeste online podrška, a osveženje su donele i neke sitnije izmene, poput remiksovane zvučne podloge. HD Remix je postigao veliki uspeh i kod igrača i kritike.

(ne računajući nekoliko neizbežnih međuverzija), od kojih poslednji (Alpha 3) sigurno važi za jednu od najboljih SF igara uopšte. Kombinovanje mnoštvo poznatih likova sa novim borcima uz kontrolni sistem koji je bio doteraniji nego ikad, predstavljalo je dobitnu formulu, pogotovu što su se ova ostvarenja ubrzo našla i na popularnim konzolama kao što je PSX. Nažalost, Alpha je od 1998. godine "na ledu", ako ne računamo pojavljivanje na raznim kompilacijskim izdanjima.

Sa druge strane, EX je predstavljao upliv u 3D vode, u kojima su već odavno uspešno plivali Sega (Virtua Fighter), Namco (Soul Calibur, Tekken) ili čak Tecmo (Dead or Alive), ali je baš kao i Street Fighter IV, zadržao izvođenje u dve ravni, samo je sprajtovska grafika zamenjena poligonima. Ovaj serijal nikada nije postigao neki naročiti uspeh, pa i ne čudi što se o njemu prilično malo zna. Poslednji nastavak Street Fighter EX 3 izbačen je još 2000. godine, i to je ujedno i bila poslednja samostalna SF igra objavljena pre fenomenalne četvorke.



Street Fighter III: Third Strike

Autor: Vladimir Dolapčev

WOW NAŠAO REŽISERA

Blizzard, Legendary i Warner Bros. najavljuju da će režiser zaslužan za Spider-Man filmove biti zadužen i za WoW blokbaster. Sam Raimi je poznat i po režiranju filmova Evil Dead i Army of Darkness, a pogotovo prošlogodišnjem hitu Drag me to Hell. Ne zna se kada će se tačno World of Warcraft film pojaviti u bioskopima, ali imajući u vidu da je tek sada angažovan režiser, verotvatno neće skoro.

RALLY PO VELEBITU

Nova igra Dirt 2 doći će sa Croatia Rally stazom tako da ćete moći da oprobate svoje vozačke sposobnosti po planini Velebit. Codemasters takođe najavljuje da će Dirt 2 izaći 8. septembra u Americi, odnosno dva dana kasnije u Evropi.

JOŠ MRTVOG PROSTORA

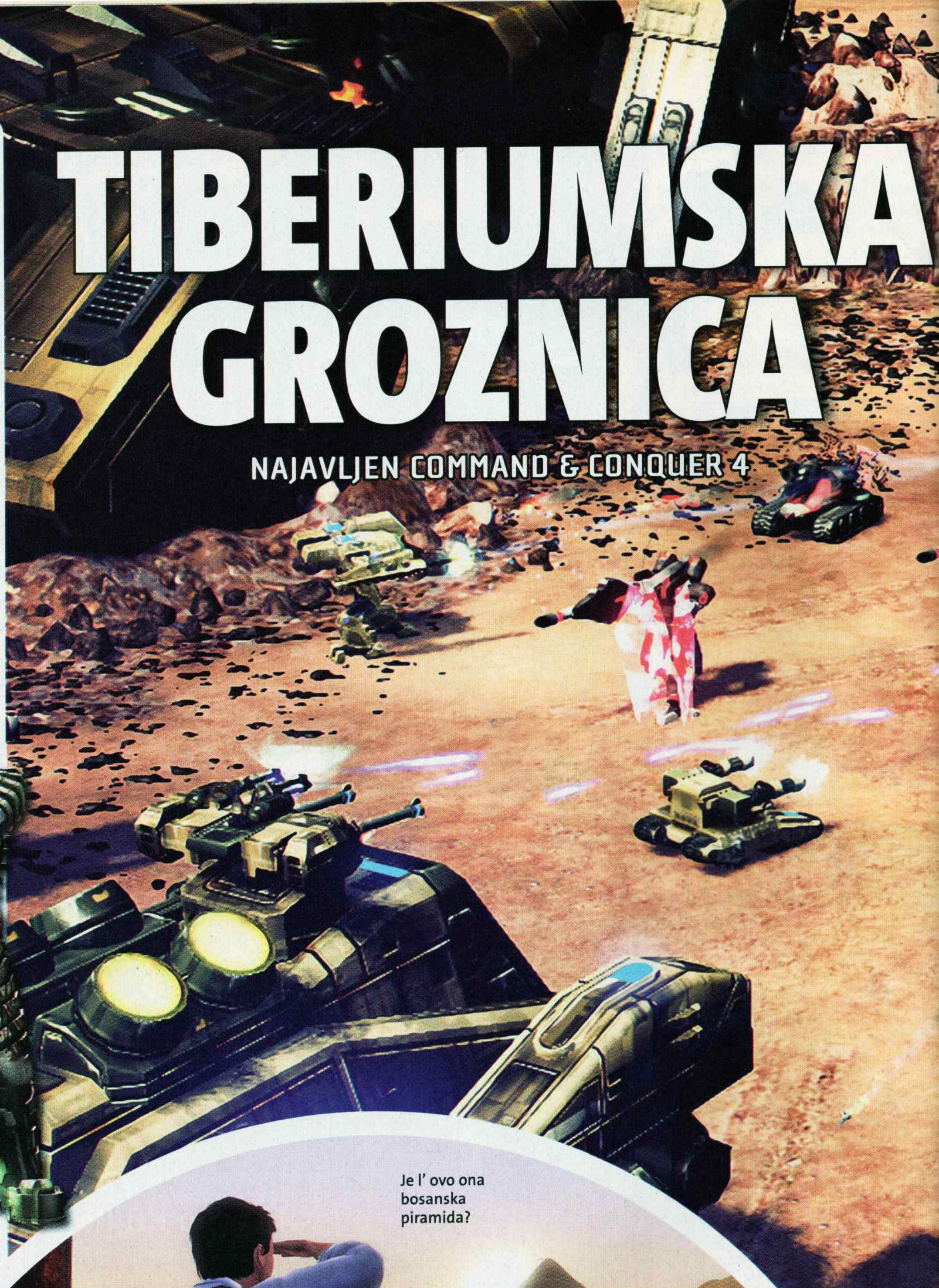
Dead Space 2 najavljen! Dead Space 3 najavljen! OK, četvrti deo nije još. Pošto je prošlogodišnji akcioni hit prilično dobro prošao kod kritike i igrača, EA je uveliko započeo rad na nastavku i već razmišlja o trećem delu. Dok ne dočekamo ove nastavke, tu je i specijalna verzija igre za Wii pod imenom Dead Space: Extractions koja izlazi 29. septembra.

BESKOMPROMISNI NINJA

Namco Bandai objavljuje da će Ultimate Ninja 5 biti najveća i najbolja igra do sada. Igrači će moći da se bore sa nekim od 60 ponuđenih likova na 24 arene. Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 5 će izaći ovog novembra ekskluzivno za PlayStation 2 platformu.

U APS ZBOG MODOVANJA

Student kalifornijskog univerziteta Matthew Crippen zarađivao je za svoje studije ugrađivajući čipove u PlayStation 2, Xbox 360 i Nintendo Wii konzole, dok mu policija nije ušla u trag i uhapsila ga. Ovom 27-godišnjem moderu preti zatvorska kazna u trajanju do 10 godina... Tamo će imati vremena da smišlja čip za PS3.



TIBERIUMSKA GROZNICA

NAJAVLJEN COMMAND & CONQUER 4

Je l' ovo ona bosanska piramida?

EKSPANDIRANI SIMSI

Bilo je samo pitanje vremena kada ćemo od EA čuti najavu ekspanzije za novi deo Simsa i eto dogodilo se. The Sims 3 će dobiti svoju prvu ekspanziju pod imenom World Adventures, koja će se pojaviti u prodaji od 16. novembra. World Adventures će omogućiti Simsima da putuju po svetu i posećuju poznata mesta tražeći blaga i tako učiti nove sposobnosti. Tako vaš Sims može naučiti borilačke sposobnosti u Kini ili posmatrati poznate građevine u Parizu. Sva mesta koja obiđete možete fotografisati i kasnije albume podeliti sa svojim prijateljima.

EA planira i ekskluzivni download sadržaj za World Adventures, a svi kupci ekspanzije dobiće i 1.000 Sims poena koje će moći potrošiti u Sims Storeu.

Šta mislite, koliko će Sims 3 imati ekspanzija?

4.000 dolara za PC? Toliko ne vredi ni ovaj lightsaber...

SITH EDICICIJA ZA PC

Iako nas je prošle godine LucasArts razočarao što Star Wars The Force Unleashed nije izašao za PC, George Lucas "vadi stvar" najavljujući specijalnu verziju igre pod imenom Ultimate Sith Edition. Ova Jedi akcija, pored originalne igre, doneće i sve dodatne DLC misije koje su izašle do sada za PS3 i Xbox 360 kao i tri potpuno nova nivoa.

Ne zna se kakva će biti hardverska zahtevnost igre, a nadamo se nam neće biti potrebna konfiguracija od 4.000 dolara, kao što je LucasArts najavio u maju prošle godine i to naveo kao glavni razlog zašto The Force Unleashed nije izašao za PC.

Electronic Arts je najavio najnoviji deo igre u njihovoj nadaleko poznatoj strateškoj franšizi koji je ujedno i poslednje poglavlje u Tiberium seriji. Command & Conquer 4 doneće nam finalne okršaje dve Timerijumske frakcije: s jedne strane Global Defense Initiative alijansa, a sa druge zločesta paramilitarna organizacija Brotherhood of Nod. Igra će biti smeštena u 2062. godini kada će Zemlja biti toliko zatrovana otrovima poznatim pod imenom Tiberium da će ljudska rasa početi da izumire. Odličan povod za ratovanje!

Command & Conquer 4 donosi nam dve različite kampanje za svaku frakciju koje se mogu igrati solo ili u kooperativnom modu. Igra će imati i potpuno novi five-versus-five, objective-based multiplayer mode za online igru.

Command & Conquer 4 će izaći tokom 2010. godine ekskluzivno za PC i zahtevaće non-stop internet konekciju da bi je igrali čak i u singleplayer modu.

ZA KOLEKCIONARE

Posle vesti da će novi Call of Duty doći sa specijalnim naočarima za noćno posmatranje i posebnim kontolerom, kao i da će se Tony Hawk isporučivati sa skateboard kontrolerom ne bi nas čudilo ni kad bi se Assassin's Creed isporučivao sa nožem. Ipak, Ubisoft ide utabanim stazama i najavljuje isprobanu mamiparu - Master Assassin's Edition za Assassin's Creed II. Ova limitirana edicija igre isporučivaće se sa statuom glavnog protagoniste Eizoa, tvdokoričenom knjigom sa ilustracijama, diskom sa soundtrackom, kao i dve mape: Palazzo Medici i Santa Maria Dei Frari. Ove mape koristiće se u single player režimu, a nove mape biće najavljene na ovogodišnjem GamesCom sajmu igara u Kelnu.

Cena? "Samo" 80 dolara

A sada malo vi...

Pismo meseca

SSO request

Ćao ScreenFune, vama je drago što radite u redakciji najboljeg časopisa na svetu, a meni je drago što sam predsednik organizacije SSO-Surftips Salvation Organization. Surftipsi su izumrla vrsta, jer i sami znate da ih se rodi šest svakog meseca, a moja organizacija se bori da oni ne završe k'o dinosaurusi. Zato bi vam naša organizacija bila zahvalna kad biste proširili rubriku Surftips! Mi iz organizacije svi čitamo ScreenFun, ali tek od decembra prošle godine, jer je naš špijun saznao da se radi o najboljem časopisu sveta tek prošle godine, u decembru, i zato molimo vas da nam kažete koju ste ocenu dali Assassin's Creedu, našoj omiljenoj igri. Pošto znam da imate mnogo pošte, neću da vas više zamaram.

P. S. Je l' onom ko je zadužen da pročita sva pisma čitalaca dosadno, i je l' svako da otkaz nakon što vidi da treba da pročita 1.380.981 pismo?

SSO-Surftips Salvation Organization

Poreska uprava: Poštovana gospodo iz SSO, molim vas da hitno pošaljete vaše podatke kako bismo vam uručili račune za porez.

ScreenFun: Dragi SSO, ne možemo da vam odgovorimo na zahtev dok ne rešite pravni status. Što se tiče Assassin's Creeda, dali smo mu 4+, a glavna zamerka bila je repetitivnost. Znate ono, svaka misija isto...

P. S. Otvorili smo posebnu šestočlanu komisiju za odabir i čitanje pisama. Svako pismo se odštampa, okači na zid u mračnom i memljivom podrumu i čita se. Vrata podruma otvaraju se jedanput mesečno kako bi se uzela najzanimljiva pisma, komisiji se daju nove baterije za lampe i iznose tela onih koji su kolabirali. Ubacuju se sveži članovi komisije, kao i nova pisma, tako da otkaza nema... kao ni plate... kao ni hrane. Buuuuaaa!

CoolPlay nagrađuje autora pisma meseca WoW kapom

Prototipaš

Kako ste se usudili da mojoj igri date četvorku?! Ispravite to i stavite peticu da vas ne bih consumeovao. Upozoravam vas da ću uništiti redakciju ukoliko se ne uradi kako kažem:

1. Morate da odgovorite na moja pitanja!
2. Gde mogu da se skidaju traineri, a da nemaju virus?
3. Recite neki sajt na kom može da se sluša dobra mjuza (rock, metal), to slušam kad skačem po Njujorku.
4. Gleda li ko u redakciji South Park?
5. Kako ste mogli da o Crysisu kažete da nema hista loše? (igra je CRAP)

Ukoliko se ovo pismo ne objavi, naučite da spavate otvorenih očiju... MUHUHAHAHA

Alex Mercer

ScreenFun:
1. Aj, kad ti kažeš.
2. Možeš u svlačionici, ali nismo sigurni za viruse...
3. Dobre mjuze uvek ima na www.b92.fm kao i na www.last.fm.
4. Mi u redakciji ne gledamo tako nasilne crtane filmove kao što su "South Park" koji izazivaju agresivnost, zavisnost, depresivnost i sve ostalo što se završava na "nost". Stoga, preporučujemo i tebi da pređeš na smerne crtiće kao što su "Pčelica Maja", "Dora" i "Fifi" kako bi izrastao u finog i zlatnog momčića. "Oh my God! They killed Alex! ...You bastards!"
5. Crysis loš? Alex, šta je sa tobom? Šta ti consumovao u poslednje vreme?

Mali oglas

Pozdrav, želeo bih da mi odgovorite u najkraćem mogućem roku. Da li želite da mi budete sponzor Counter-Strike servera? Ja ću vas reklamirati na mom serveru sa 2-3-4 slike velikih dimenzija po CS mapi. Ako nećete da budete sponzor, da li biste želeli da mi plaćate pare koliko se dogovorimo?

Marko

ScreenFun: Dragi Marko, žao nam je što nismo mogli da ti odgovorimo pre, ali se nadamo da predlog još uvek stoji. Dakle, nema potrebe da stavljaš 2-3-4 slike velikih dimenzija po CS mapi, nego ćemo mi tebi da platimo pare. Koliko ti treba? Slobodno reci, pa da se dogovorimo.

Komada četiri

Hi, najbolji, želeo bih da pohvalim novi dizajn časopisa koji je veoma dobar, ali imam jedan problem koji ne znam kako da rešim. Komp mi se pregreva, iako imam četiri coolera. Kada uđem u neku igru, on se isključi posle petnaestak minuta. Ali, npr. kada uđem u PES, mogu da igram koliko hoću. Šta je u pitanju? Molim vas da mi pomognete.

INFINITY

ScreenFun: Samo četiri? Da li si pokušao da staviš i peti? Biće da problem nije do pregrevanja nego do memorije, drajvera i ko zna čega. Nosi ti to u servis.

Desetka

Dragi ScreenFune, odlučih i ja da vam nešto žvrljnem. Prvo bih hteo da vas utešim (ako vam ovo uopšte zvuči kao uteha) niste jedini koji se zračite na ovih 30 i kusur stepeni, ni ja nisam pogledao more, osim naravno na slikama na mom računaru. Želeo bih da znam da li se radi na NBA 10 igri i ako da, da li će i EA Sports i 2K Sports raditi na toj igri.

SEVOJNOČANIN

ScreenFun: NBA za novu sezonu se uveliko sprema i obe zaraćene strane izbaciće svoju simulaciju košarke istog datuma - 6. oktobra. Kao i prošle deo, pa tako ni NBA Live 10 neće izaći za PC dok NBA 2K10 izlazi redovno za Windows platformu paralelno sa konzolnim verzijama.

Do petka

Ćao, ScreenFune. Gde mogu da skinem celu verziju igre Pokemon Trading Card Game? Odgovor mi treba do petka!

Nemanja

ScreenFun: Pokemon Trading Card Game možeš da skineš sa... Uh, prošao petak. :-(Izvini što smo zakasnili.

Harmonika Hero

Pozdrav redakciji ScreenFuna! Neću mnogo da vas hvalim nego prelazim na stvar.
1. Da li će Guitar Hero 5 izaći za PC?
2. Od konfe imam sledeće: Intel Core 2 Duo E6300 1.86 GHz, Leadtek GTS 250 1024 MB 256bit, Patriot Extreme 4 x 2 GB DDR2, HDD WD Caviar 380GB, Monitor ASUS VW221D. Zanima me da li ću moći da igram CoD6 i Assassin's Creed 2

na max detaljima i rezolucijom 1.680x1.050?
3. Zašto ste prestali da dajete ScreenFun majice?
4. Da li će Srbi napraviti Harmonika Hero Narodni Hitovi, pošto me otac smara dok igram GH WT ili GH Aerosmith kaže "Makni mi te tresiglavice, nađi mi Šabana", a ja nastavim da igram :D
Pozdrav od Karalejića i kompanije

ScreenFun:
1. Guitar Hero 5 za sada nije najavljen za PC, međutim imajući u vidu da se i World Tour pojavio kao grom iz vedra neba, možda slična sudbina zadesi i peticu.
2. Iako ti konfiguracija nije loša, teško ćeš moći da igraš CoD6 i Ass 2 na max detaljima u 1.680x1.050. Za igranje pomenutih igara u takvom kvalitetu potrebna je vrlo skupa zverka.
3. Prestali smo da delimo majice zato što su počeli Kinezi da nas ucenjuju: jedna vama, jedna nama.
4. Harmonika Hero trenutno nije u planu zbog komplikovane izrade instrumenta, ali tu je zato Truba Hero: Guča. Uz igru se pored trube isporučuje sto na koji treba da popneš svaki put kada krene nova pesma kao i set čaša koje treba da razbijaš u zadatom ritmu.

Shifting

Ćao, ScreenFune! Šta se radi? Ne bih mnogo da vas hvalim ionako znate da ste najbolji časopis na svetu. Aj da pređem na pitanja.
1. Koja je po vama najbolja Need for Speed igra?
2. Da li se zna nešto o zahtevima za NFS: Shift?
3. Koju mi grafičku preporučujete do 200 evra?

Du$@N

ScreenFun:
1. Omiljeni deo Need for Speeda u redakciji jeste Need for Speed III: Hot Pursuit koji je izašao 1998. godine. Teško da će napraviti zarazniji od toga, mada Shift zaista mnogo obećava.
2. Minimalni zahtevi za igranje NfS: Shifta nisu naročito veliki. Potreban je Intel Pentium 4 (ili ekvivalentni) procesor na 3,2 GHz ili brži (3,4 GHz za Vistu), 1 GB memorije (2 GB za Vistu), 10 GB slobodnog prostora na disku, grafička kartica sa 256 MB memorije i podškom za Pixel Shader 3.0. Da bi, pak, uživao u igri u punom kvalitetu, preporučena konfiguracija je Intel Core 2 Duo 2,5GHz ili AMD 64 X2 2,0 GHz, 2 GB memorije (3 GB Vista) kao i grafička sa 512 MB.
3. Uzmi GTX260, a ako ti malo pretekne bolje GTX275.

Cvike na dar

Dobar dan, čike iz najkul game časopisa! Želeo bih samo da vas pitam da li je istina da će se u "prestige" paketu za CoD Modern Warfare 2 dobiti "NVGs" (Night Vision Googles)? Ako hoće, koliko će to koštati i da li će se to prodavati i u Srbiji?

MleKo

ScreenFun: CoD Modern Warware 2 će se u stvari prodavati u tri verzije: standardnoj, hardened edition i prestige edition. Hardened edition se razlikuje od standardne

po tome što se isporučuje u metalnoj kutiji u kojoj se nalazi knjiga sa ilustracijama, kao i kod za download originalne Call of Duty igre za PC, PS3 i Xbox 360. Cena ovog paketa je 80 dolara. Prestige edition ima sve što i hardened edition s tim što se isporučuje sa naočarima za noćno osmatranje (Night Vision Googles) kao i plastičnom glavom na koju možete da smestite naočare kada ih ne koristite. Cena ovog simpatičnog kompleta iznosiće čak 150 dolara, ali nije poznato da li će se prodavati u Srbiji.

Sistemsko pitanje

Ćao, ScreenFune! Ja sam SiStEm, ne operativni nego se ja tako potpisujem u svim igrama. Da pređemo na stvar. Imam jedno glupo, jedno dosadno i jedno pametno pitanje.
1. Glupo pitanje: Da li je Temerinska ulica u kojoj se vi nalazite mnogo dugačka?
2. Dosadno pitanje: Koliko ću dugo moći da igram na ovoj konfiguraciji: Intel Dual Core E5200, 2,5 GHz, 2x2 GB DDR2, Radeon HD4650 1GB DDR2 i HD 500GB?
3. A sad pametno pitanje: Možeš li da mi preporučiš neku igru sa avionima, ali da bude dobra i ako može da bude moderno doba, a ne Drugi svetski rat?

SiStEm

ScreenFun:
1. Jeste dugačka je. Proteže se sve do Temerina.
2. Baš stvarno dosadno pitanje. Moći ćeš da igraš na toj konfiguraciji koliko god hoćeš... ali stare igre. Al' smo pametni, a?
3. Jedna od najboljih modernih simulacija borbe u vazduhu je svakako Falcon 4.0: Allied Force samo što je igra stara pet godina. Taman se uklapa sa ogdovorom pod dva.

WOLVERINE NA DAR

ScreenFun u saradnji sa firmom CoolPlay d.o.o., generalnim zastupnikom Activision-Blizzarda, poklanja igru X-Men Wolverine za PC. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sadržine sfun coolplay. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a: sfun coolplay Iks Menović, Volverinska 55, Ipsilon

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mt:s i Telenor mreže. Oglašivač A&K d.o.o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

OPREMA ZA VAŠ HARDVER

Tinejdžeri od 16 do 19 godna osam puta više koriste kontracepciju pri prvom seksualnom odnosu nego što su to činili njihovi vršnjaci pre 50 godina - rezultati su istraživanja o seksu u svetu, koje je sproveo Durex. Devojke 25 posto slučajeva češće nego mladići preduzimaju mere zaštite prilikom gubljenja nevinosti. Koristi kondom i ti!
ScreenFun u saradnji sa Durexsom poklanja tri kutije kondoma. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sadržine sfun durex. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a: sfun durex Stojko Stojković, Bezbedenosna 15, Jajinci

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mt:s i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

WOWOVANJE

Dobitnici WoW opreme koju poklanja CoolPlay d.o.o. su: **Branko Crvenković**, Beograd (0643241xxx) kapa, **Milica Vranić**, Leskovac (0638742xxx) majica i **Andrej Zol**, **Senta** (0644286xxx) desktop. Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrade.

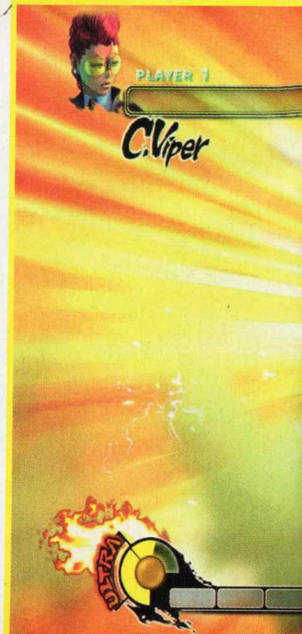
DESKTOP MESECA: JoV KneZ desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

Treba li napominjati da je Balrogom snažno inspirisan Mike Tysonom?

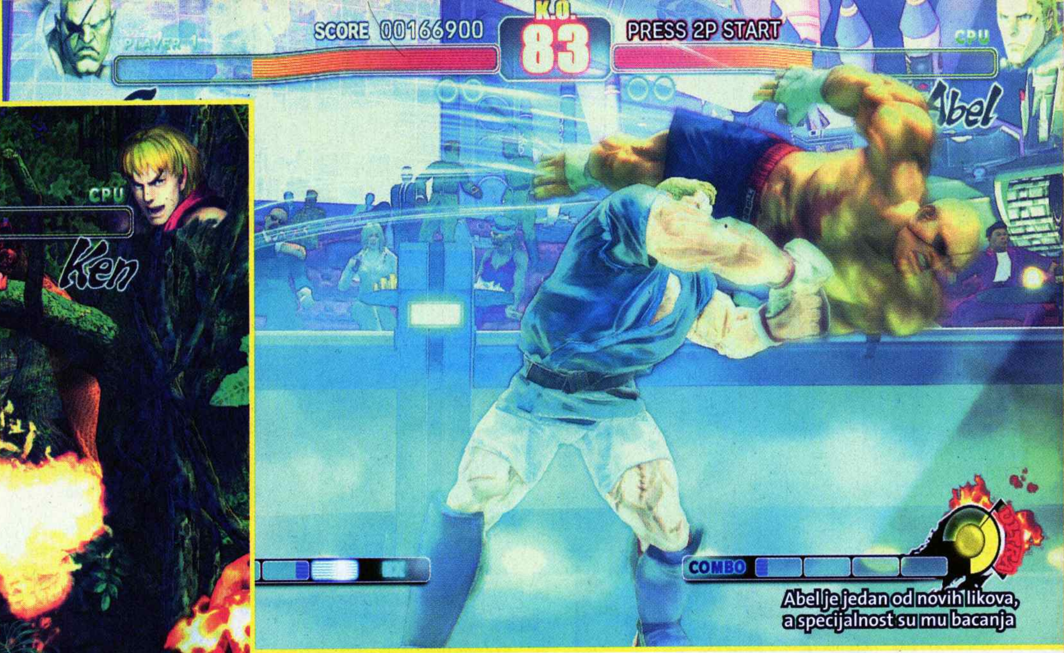


DA LI JE PC VERZIJA IGRE NA NIVOU KONZOLNIH? ZAPRAVO NE, BOLJA JE OD NJIH!

Koji je pravi recept za izradu nastavka popularne borilačke igre? Grafika svakako mora da bude bolja, spisak likova treba da se proširi (ali tako da se ne izostave stari favoriti), baš kao i broj modova. Na kraju, treba osvežiti gameplay, tako da on bude još kompleksniji nego ranije. Street Fighter IV savršeno prati ovu formulu, osim kada je reč o poslednjem navedenom sastojku, što je zapravo veoma dobra vest. Stvar je u tome što je njegov prethodnik (SF III 3rd Strike) već uspeo da odbije dobar igračke populacije koja nije želela da provede mnogo vremena pokušavajući da pronikne u tajne svog omiljenog borca ili savlada napredne tehnike poput pariranja. Ne želeći dalje da komplikuju stvari, ali ni da previše uproste gameplay, u Capcomu su, čini se, našli idealnu formulu implementiranjem jednostavnijih, ali podjednako efikasnih rešenja.

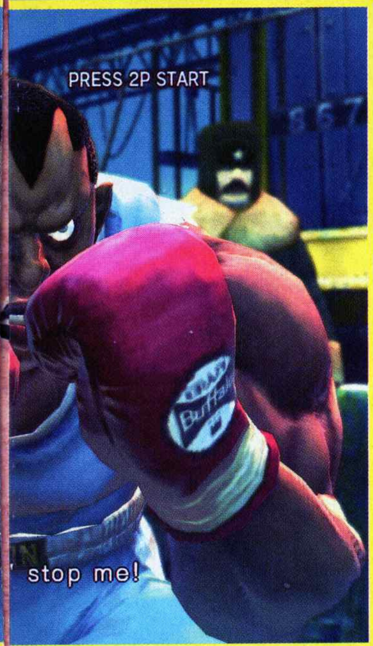
Ono što se prvo primeti jeste velika brzina izvođenja, na koju ipak ne treba dugo da se privikavate. Osim osnovnih udaraca koji se ne menjaju još od SF II i dobro poznatih specijalnih poteza, dodatnu dubinu izvođenju ovoga puta daje nekoliko noviteta. Među njima, najvidljiviji su super i ultra combo, koji se vrlo jednostavno aktiviraju nakon što dopunite odgovarajuće skale. Ultra combo je posebno efektan jer protivniku može da oduzme ogromnu količinu energije i potpuno preokrene tok meča. Sa druge strane, super skala se alternativno troši i na izvođenje pojačanih, EX verzija specijalnih poteza, što je u slučaju nekih likova predstavlja bolju soluciju. Pravu novinu predstavljaju i fokus udarci koji omogućavaju iniciranje kontranapada, a ako se napune do kraja, teško je od njih se odbraniti, što otvara prostor za kombo seriju.

Izbor likova sigurno nikoga neće ostaviti ravnodušnim: tu su svi omiljeni junaci (uključujući 12 boraca iz origi-



Abel je jedan od novih likova, a specijalnost su mu bacanja

Crimson Viper je vrlo atraktivna, ali i slabija od većine drugih likova



nalnog SF II), a pridodato im je i nekoliko novih, među kojima su između ostalih rvač El Fuerte, loptasti Rufus ili misteriozna Crimson Viper. Problem ipak može da predstavlja njihov balans, što postaje jasno posle malo dužeg igranja. Crimson Viper je jedan od najgorih primera, jer osim što lošije podnosi udarce od većine rivala i lakše pada u stanje ošamućenosti, nema preterano upotrebljive ultra i kombo tehnike, ali ni neki poseban kvalitet kojim bi sve to mogao da nadoknadi. Slično važi i za Dana (koji je oduvek namerno koncipiran na taj način), Cammy ili E. Hondu. Nasuprot njima stoje Ryu, Zangief i povrh svih Sagat, koji je ubitačno efikasan. S obzirom na to da se igra pre dolaska na konzole i PC vrtela na automatima, čudi nas da Capcom nije iskoristio vreme da uradi nešto po tom pitanju i promeni odnos snaga. Na svu sreću implementacija samih kontrola odrađena je odlično. Naravno, tastatura je podržana, ali preporučujemo neki kvalitetniji džojped. Očekivano, igra automatski prepoznaje Xbox 360 pad, ali ako ga imate, savetujemo da za kretanje i izvođenje specijalnih udaraca koristite analognu palicu, jer digitalni krstić baš i nije pogodan za komplikovanije manevre.

Pravljenje novog Street Fightera sigurno je predstavljalo veliki izazov u svakom pogledu, čak i kada je reč o vizuelnom identitetu. Kombinacija 3D grafike i izvođenja u jednoj ravni nije nikakva novost, ali je ovde taj stil konačno doveden do savršenstva, što posebno dolazi do izražaja u PC verziji. Slobodni izbor rezolucije, antialiasinga i kvaliteta tekstura su neke od očekivanih prednosti, a treba im dodati i mogućnost odabira grafičkog filtera. Optimizacija je pri tom fantastična, pa za pun ugođaj i idealnih 60 frejmova u sekundi nije potreban naročito jak hardver.

Iako nam je sa Devil May Cry 4 već dokazao da ozbiljno shvata PC tržište, Capcom je samo pojačao takav utisak sa SF IV, ne izostavljajući nijedan element iz konzolnih verzija, uključujući tu i online opciju, za čije korišćenje vam treba (besplatni) Windows Live nalog. Osim standardnih nerangiranih i rangiranih mečeva, postoji i turnirski režim koji se igra po sistemu klasične singl eliminacije, a vaši potencijalni protivnici uvek će biti igrači sa sličnim rejtingom.

Single player nudi challenge i vrlo izazovan arcade mod. Završni protivnik će vas posebno dovoditi do ludila, pa ga jedino možete savladati ultradefanzivnom taktikom, zaboravljajući sve što ste do tada naučili. Naravno, to nije nimalo zabavno, ali je karakteristika gotovo svih drugih sličnih ostvarenja već decenijama unazad.

Kvalitetne borilačke arkade predstavljaju neverovatnu retkost na PC-ju, pa je bez preterivanja, SF IV dar sa neba, istinsko osveženje i jedna od najzabavnijih igara u društvu ovoga leta.

Super kombo u akciji - jedan od najboljih načina da završite meč

Collector's Edition za one sa dubljim džepom

Specijalne edicije

PC verzija SFIV dolazi i u paketu sa specijalnim Xbox 360 kontrolerom prilagođenim za ovu igru, koji će vas koštati 20 evra više. Vlasnicima PS3 i Xbox 360 na raspolaganju je Collector's Edition koji sadrži strategy guide, animirani film SFIV: The Ties That Bind, CD sa muzikom iz SF IV, figurice Crimson Viper i Ryua, odnosno mogućnost da besplatno preuzmu pet alternativnih kostima za isto toliko likova.

Street Fighter IV

ŽANR: borilačka
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1-2 TERMIN: 3. jul
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3Ghz, 1GB RAM, GeForce 6600

+ Najbolja verzija Street Fightera IV, odlična optimizacija, gameplay savršeno kombinuje stare i nove elemente

− Balans likova je mogao biti bolji, završni protivnik je pretežak

GRAFIKA: Likovi nisu izgubili ništa prenošenjem u treću dimenziju, a pozadinski elementi su sjajno animirani — 5-

GAMEPLAY: SF IV je dovoljno jednostavan da ne prestraši početnike, a opet ostavlja mnogo prostora za usavršavanje. Ipak, nisu svi borci podjednako efikasni. — 5-

ZAKLJUČAK: *I da nije prva borilačka igra za PC posle toliko vremena, SF IV bi zasluživao apsolutne preporuke* — 5

Tekst: Vladimir Dolapčev

Prva zvanična ekspanzija za Spore dolazi nam u ruhu akcionog RPG-a

SPORE GALACTIC ADVENTURES

Spore je nesumnjivo zanimljiva igra koja je svoje ambiciozne ciljeve ispunila na neravnomerno zabavan način. Zato nas može začuditi činjenica da je Maxis našao za shodno da svoju prvu nadogradnju usmeri baš prema Space fazi igre, koja je i inače smatrana za najjaču. Odlucili smo da verujemo da je Will Wright konačno rešio da sledi mudrost velikog kineskog stratega Sun Cua, koji nas uči da je bolje biti jak u jednom segmentu, nego prisutan na sve strane.

U suštini, Galactic Adventures je manje-više čist akcioni RPG, nadograđena Creature faza, samo smeštena u space fazu. Sada ćete moći da, pored svoga broda, stvorite i imenujete kapetana. Vaš junak potom može da se teleportuje na razne planete i tu istražuje, upada u nevolje... Tokom tog perioda kontrolisaćete ga isto kao u Creature fazi, samo sa više opcija za razgovor i boljim naoružanjem. Završavanje misija donosi poene vašem kapetanu Kirku, što donosi poboljšanje vašeg lika, ali i vašu stranu u Spore galaktičkom konfliktu. Space faza je tako začinjena gomilom novih misija - galaktičkih avantura - za koje je iskorišćena mehanika Creature faze, čime su tvorci pokazali da obe imaju dodatnog potencijala. Ipak, glavna ideja je da bi te avanture pre svega trebalo da prave igrači pomoću obogaćenog editora.

Pa, bar tvorcima za sada ne ide loše. Uz dodavanje nešto malo novih opcija napravili su gomilu vrlo igrivih misija kao uvod u Galactic Adventures. One sadrže poznati otkačeni humor i elemente kao što su Spode i njegovi pratioci, a dovoljno su raznovrsno našminkane (escort misija je npr. sprovođenje rok zvezde na koncert) i izbalansirane da budu zabavne. Nekolicinu misija napravio je pisac humorističkog animiranog serijala Robot Chicken - i one su potpuno sumanute. Ali, ono nešto misija što su osmislili igrači, nisu se baš pokazale, jer i nova verzija editora i dalje pored ideje zahteva pre svega strpljenje.

Spore Galactic Adventures

ŽANR: akcioni RPG

IZDAVAČ: EA

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 25. jun

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 2 GHz, 512 MB, 1 GB RAM, 3D 128 MB

\+ Maxis misije, obogaćen editor

\- Ista bazična igrivost, sadržaj zavisi od igrača

GRAFIKA: Nije promenjena u odnosu na originalnu igru, što baš i nije pozitivno u ovom slučaju. 4

GAMEPLAY: Misije unose dodatni sadržaj u Space fazu koristeći mehaniku Creature faze, i imaju potencijal da budu dobra razbibriga. 3+

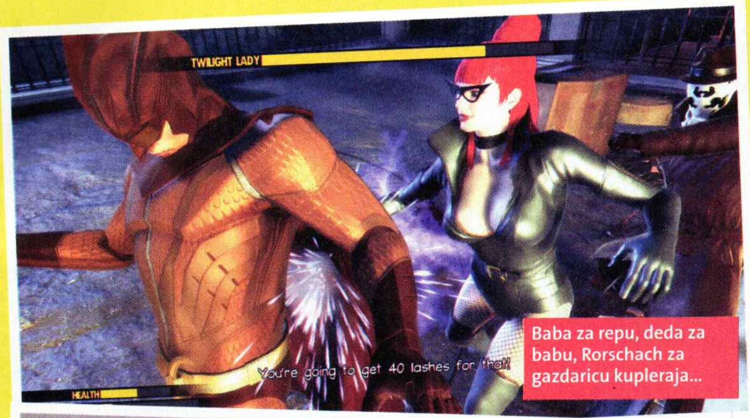
ZAKLJUČAK: *Sama po sebi, igra je vrlo prosečan akcioni RPG. Kao dodatak, koliko će poboljšati igru, zavisi od sposobnosti igrača da naprave zanimljivije misije.* 3+

OK, uzeću pink auto da mi se slaže sa zelenom zgradom

Mama, je l' ja ličim na tebe ili na tatu?

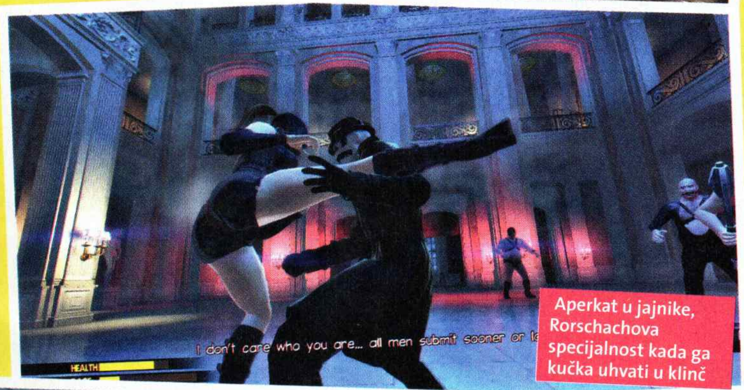
WATCHMEN PART 2

Rorschach i Nite Owl u poslednjoj zajedničkoj avanturi pre "kreativnog" razmimoilaženja



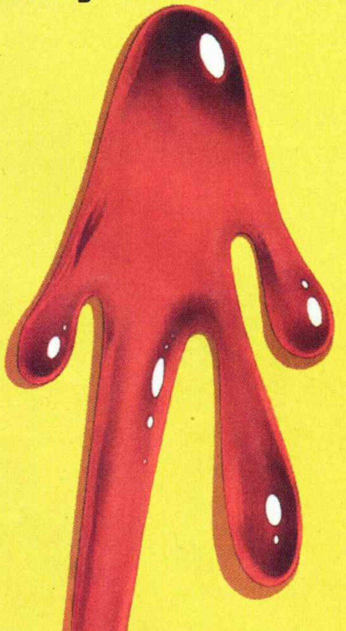
Baba za repu, deda za babu, Rorschach za gazdaricu kupleraja...

Masovno tabanje pratiće vas od početka do kraja igre



Aperkat u jajnike, Rorschachova specijalnost kada ga kučka uhvati u klinč

Perverzni kongresmen sada će zaista dobiti po guzi...



BilEvolucija kultnog stripa u solidan film, koji sa svoje strane prerasta u ne tako solidnu igru može se objasniti starom narodnom poslovicom o mnogo babica i kilavom detetu. Tokom dve decenije od pojave stripa, u Holivudu je važila krilatica da se Watchmen ne može ekranizovati, što je Zack Snyder, proslavljeni reditelj filma "300", uspešno opovrgao. Uspeh filma je, naravno, pokrenuo uobičajeni postupak njegovog prevođenja u igrački oblik, čega su se prihvatili Warner i Deadline Games. Rezultat je, iz čitavog niza razloga, bio sasvim polovičan.

Part 2 je potpuno identična igra kao i prethodna: pati od istih problema i ograničenja u pogledu forme i posebno dužine, te stoga zaista čudi činjenica da je puštena u prodaju, a da nijedan od njih nije ni dotaknut. Štaviše, drugi deo je još kraći nego prethodni, donoseći svega tri poglavlja koja se bez većih teškoća mogu završiti za dva sata igranja. Doduše, akcija je od prvog do poslednjeg momenta totalno intenzivna, jer su vam svi kombo potezi u startu otključani, a neprijatelji navaljuju u grupama kao da su pobegli iz ludnice. Bez obzira na to da li ćete se na startu odlučiti za Rorschacha ili Nite Owla, mlatićete se koristeći fazone koje ste nakupili iz prvog dela, a ako ste zaboravili sve potrebne kombinacije tastera, imate kraći (opcioni) tutorijal koji vam može osvežiti memoriju. Nažalost, novih komboa, udaraca i Owlovih gedžeta nema ni od korova.

Ako ništa drugo, zaplet drugog dela je prilično izazovan i nadasve škakljiv. Naši junaci istražuju otmicu mlade devojke, i oktrivaju duboko ušančenu organizaciju koja se bavi pružanjem usluga prostitucije i zadovoljavanja potreba perverzne klijentele. Posebnu pažnju zaslužuje treće poglavlje, u kojem će naš omiljeni sociopata sa morfing maskom i Noćna Sova udariti na glavni kupleraj-tvrđavu, tući se sa debelim perverznjacima u kožnim negližeima i devojkama sumnjivog morala. Mlaćenje devojaka i mladih žena, zbog osetljivosti tematike nije baš preterano zastupljeno u igrama, pa su autori Watchmena, verovatno iz želje da kapitalizuju na "problematičnom voću", na kraju drugog dela malčice i preterali.

Samo finale drugog dela obrađuje sukob i prekid partnerstva između Rorschacha i Nite Owla koje je spomenuto u filmu i stripu, ali nikad nije detaljnije objašnjeno. Bez želje da vam pokvarimo ugođaj, u pitanju ne najsolidnija tačka igre i jedini elemenat zbog koje se isplati uložiti deo popodneva u njeno prelaženje, posebno ako sebe ubrajate u fanove stripa i filma.

Watchmen:
The End is Nigh Part 2

ŽANR:	akciona igra/tabačina
IZDAVAČ:	Deadline Games/Warner Bros.
BROJ IGRAČA:	1-2
TERMIN:	21. jul 2009.
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, GF6600/ X1600

\+ Grafika i stilizacija legendarnih stripskih likova; odlični dijalozi i solidna atmosfera igre.

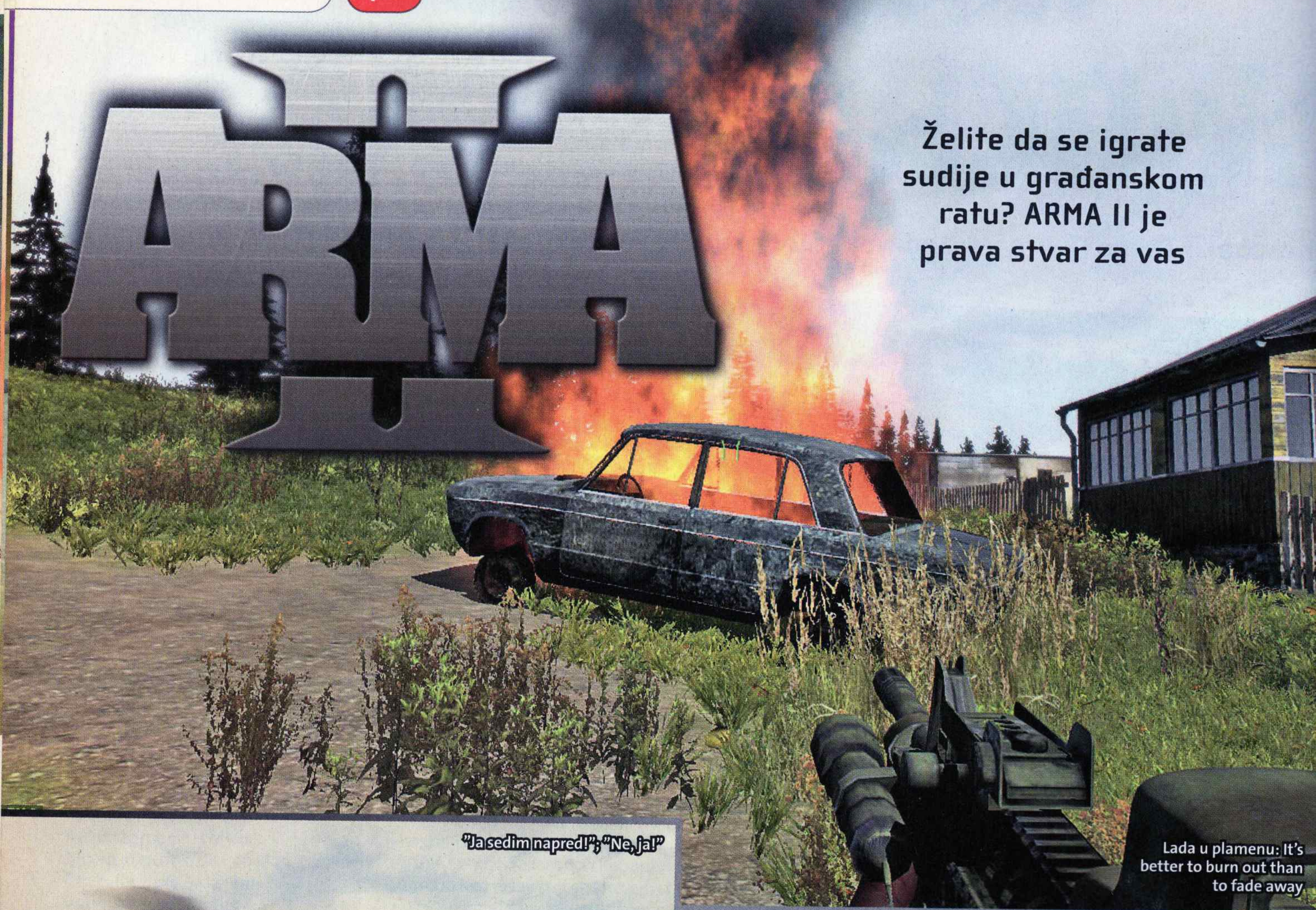
\- Tabanje brzo dosadi jer igra ne nudi ništa drugo; drugi deo je još kraći od prvog.

GRAFIKA: Sjajna animacija vaših likova, protivnika, udaraca i borbenih komboa. 4

GAMEPLAY: Nema nikakvih izmena u odnosu na Part 1, osim što je dvojka kraća za trećinu i kusur. 3-

ZAKLJUČAK: *U poređenju sa stripom i filmom, Watchmen igre su suviše jednodimenzionalne, kratke i relativno besmislene.* 3

Tekst: Stojan Karamatijević

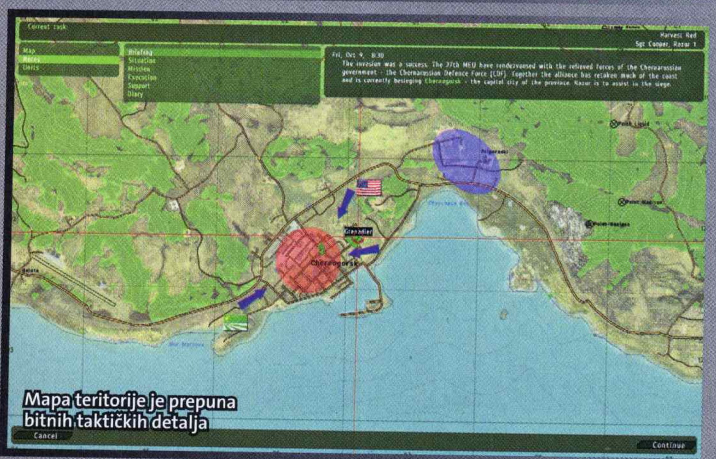


ARMA II

Želite da se igrate sudije u građanskom ratu? ARMA II je prava stvar za vas

Lada u plamenu: It's better to burn out than to fade away

"Ja sedim napred!"; "Ne, ja!"



Mapa teritorije je prepuna bitnih taktičkih detalja

Ah, te istočnoevropske zemlje u kojima svaki čas dolazi do etničkih sukoba i građanskih ratova! Šta bi bilo od njih da nema Amerikanaca da ih dovedu u red? ARMA II, nastavak Armed Assaulta, pokušava da igračkoj publici predstavi svu zbrku i ludilo jednog takvog sukoba, stavljajući vas u ulogu komandira izviđačkog odreda U.S. Marinaca koji u sklopu mirovne misije igra svoju ulogu u smirivanju strasti Slovena koji su se pohvatali za guše.

Černorusija, izmišljena republika bivšeg SSSR-a, poprište je sukoba koji obrađuje igra, a čija je osnovica netrpeljivost između etničih Černorusa i "pravih" Rusa: oba naroda imaju svoje viđenje društvenog uređenja, oba formiraju i naoružavaju svoje vojske... Kao što to obično biva, tu su i paravojne formacije koje imaju treći pogled na stvari, kao i armija Ruske federacije, koja sa svoje strane granice budno prati situaciju i čeka da Amerikanci zabrljaju... Pre nego što situaciju dodatno zabibere tenkovi Crvenog medveda sa istoka, eskalirajući sukob u otvoreni rat gigantskih razmera, imaćete za zadatak da komandoskim operacijama niskog intenziteta pokušate da smirite strasti, pohvatate pobunjeničke lidere i pokušate da izvedete ono što je Amerima uspelo u Bosni, ali ne i u Iraku i Avganistanu...

Ako vam se ovo čini kao suviše složena podloga za igru, sačekajte samo da čujete na koji način je ista pretočena u gameplay. Operaciju u Černorusiji počinjete kao pojedinačni vojnik, član Razor tima koji sluša naređenja pretpostavljenih. Uporedo sa napretkom u kampanji i u skladu sa vašim uspesima, na vaša pleća komanda će progresivno svaljivati sve veću odgovornost, dajući vam komandu nad jednim odeljenjem marinaca, pa nad nekoliko odeljenja, da bi na posletku bili u situaciji da komandujete čitavom armijskom grupacijom. Kampanja, koja se na početku svodi na linearne misije sa jasno definisanim ciljevima, vrlo brzo postaje nešto nalik na "Oblivion sa automatskim puškama", dajući vam široke i nejasne smernice za rešavanje nekoliko zadataka u isto vreme. Vi i trupe koje vam stoje na raspolaganju nemate nikakvih fizičkih ograničenja u kretanju na tristotinak kvadratnih kilometara teritorije u igri: možete se kretati pešaka, možete se voziti u tenku, oklopnom transporteru ili Hamviju, možete pozvati transportni helikopter zarad brzog prebacivanja sa kraja na kraj teritorije... Svuda oko vas stvari teku svojim tokom: frakcije se bore jedna sa drugom, jedinice U.S. marinaca koje nisu pod vašom komandom ispunja-

vaju neke svoje zadatke, gerilci napadaju čekpointe i sela, tenkovi tutnje brdima i avioni lete nebesima... Kako ovako kompleksan ekosistem funkcioniše u igri?

U najkraćem, jako loše. Ogromna količina bagova stoji između vas i uživanja u nelinearnoj simulaciji rata. Problemi počinju da se javljaju onoga trenutka kada vas igra "baci" u nelinearnost, odnosno, već posle prve tutorijal misije u kojoj uništavate komunikacioni centar jedne od frakcija. Često će se dešavati da igra jednostavno ne uzme u obzir cilj koji ste uspeli da ostvarite, primoravajući vas da učitate neku od ranijih pozicija i pokušate ponovo. Neki NPC-i koji su ključni za napredovanje u kampanji povremeno nestaju ili gube moć interakcije, što će vas naterati da se vrtite u krug, kontajući da ste vi (a ne igra) odgovorni za zaglavljivanje. Naređenja koja izdajete snagama pod svojom komandom nekad uzrokuju da vojnici ili vozila pobrljave, počnu da se vrte u krug ili samonicijativno odluče da odlutaju u nepoznatom pravcu; transportni helikopter koga ste pozvali radiom ponekad ostaje da visi u vazduhu umesto da sleti i poveze vas; artiljerijska podrška koju ste pozvali nekad opali po vama, ili uopšte ne opali... Ovakvih gluposti je mali milion, što ne treba da čudi s obzirom na kompleksnu formu igre: razvojni tim (navodno) radi na patchevima koji bi trebalo da regulišu najveće probleme, ali ne lipši magarče do zelene trave. Sve u svemu, kompletiranje kampanje ARMA II, pored refleksa i smisla za timsku taktiku, od igrača zahteva i neverovatnu strpljivost i natprosečnu dozu tolerancije.

Spektakularna grafika ARME II ima svoju grozomornu cenu na polju hardverske zahtevnosti igre: za pravilno uživanje (čitaj, za fps veći od 10 sličica u sekundi) trebaće vam najmoderniji računar, što se svakako neće dopasti najvećem procentu igrača, pogotovo kod nas.

Vožnja u Stryker vozilu je pravo uživanje

Noć nije prepreka za članove Razor tima

Oče, blagoslovi naše mešanje u unutrašnje stvari vaše zemlje

FAMOZNA PETORKA

O'Hara: Rifleman

Miles: Prethodni vođa tima koji gine već u drugoj misiji.

Cooper: Sadašnji vođa tima, odnosno vi.

Rodrigez: Mitraljezac

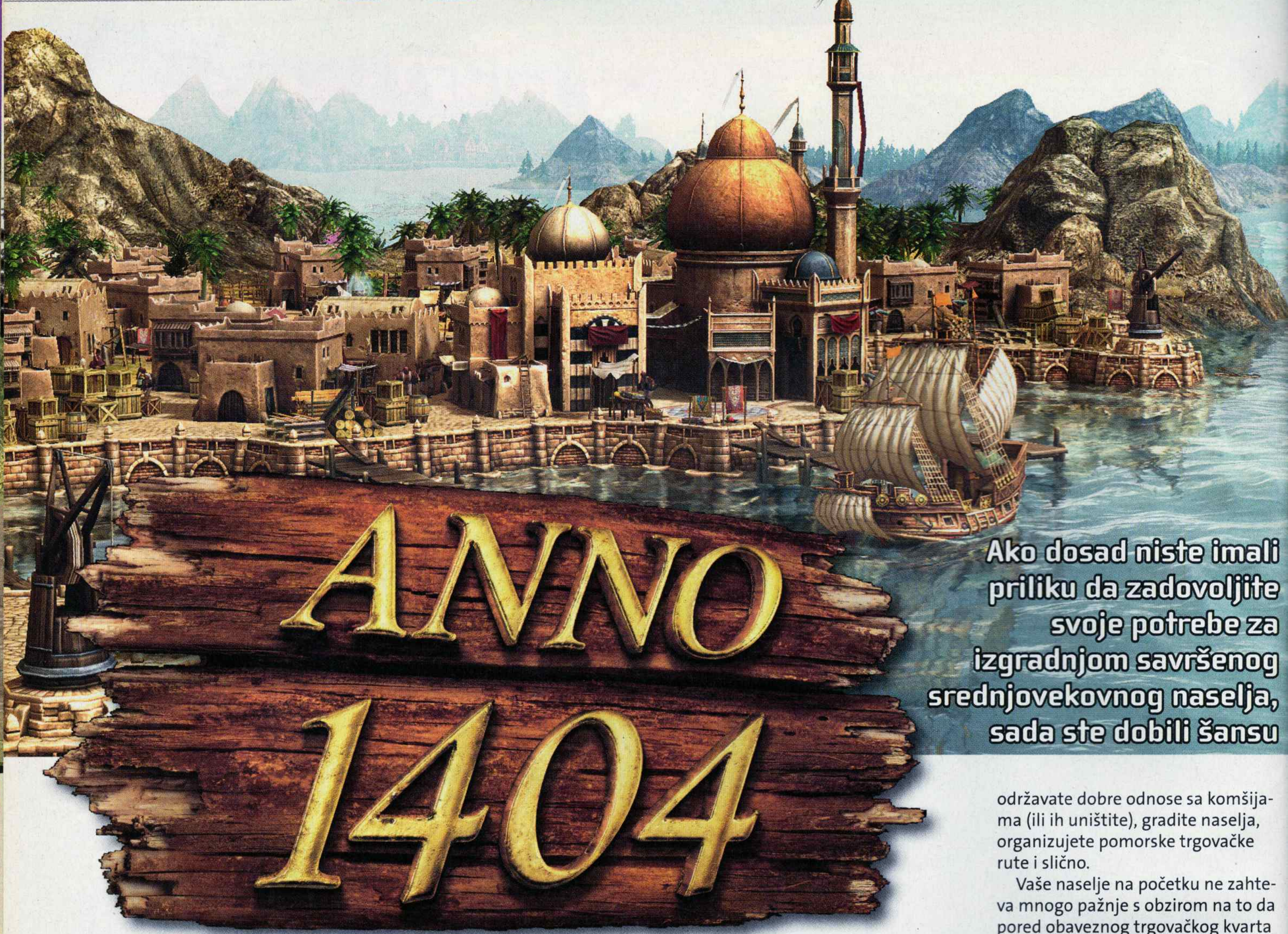
Sykes: Snajperista

ARMA II

ŽANR:	FPS
IZDAVAČ:	Bohemia Interactive
BROJ IGRAČA:	1-32
TERMIN:	7. jul 2009.
PLATFORME:	**PC** PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 3 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7800
+	Zapanjujuća grafika i izuzetna realnost armijskih operacija; nelinearnost...
–	Gigantska hardverska zahtevnost; mnogobrojni bagovi kampanju čine gotovo neprelaznom.
GRAFIKA: Odlična u svakom pogledu, pogotovo ako imate superkompjuter hlađen tečnim azotom...	5
GAMEPLAY: Totalna simulacija rata u izmišljenoj istočnoevropskoj državi ima šanse da profunkcioniše posle debelog procesa patchovanja.	4-
ZAKLJUČAK: *Izuzetno kompleksna i bagovita, hard core mešavina pucačine, simulacije i strategije.*	4

Sekund kasnije, ovaj BMP je popio raketu iz ručnog bacača

Gospodo pobunjenici, da li biste bili ljubazni da otvorite vrata?



ANNO 1404

Ako dosad niste imali priliku da zadovoljite svoje potrebe za izgradnjom savršenog srednjovekovnog naselja, sada ste dobili šansu

Anno 1404 je četvrta po redu iz sada već poznatog serijala koji uspešno spaja upravljačku strategiju i trgovačku simulaciju u jedno. Na samom početku igre možete birati između kampanje i otvorenog tipa igranja. Kampanja vas stavlja u ulogu mladog plemića koji mora da ispunjava zahteve svog kralja kako bi dobio njegovu naklonost i samim time mogućnost da proširi svoju imovinu. Kampanja je podeljena u više misija i svaka misija ima više zadataka koje morate izvršiti kako bi ste je uspešno završili. Ipak pravi užitak leži u otvorenom režimu igranja koji vam daje potpunu slobodu da sami kreirate uslove partije, odredite sve parametre i upustite se u kompleksan posao izgradnje vaših naselja.

Sam princip igranja je manje-više nepromenjen u odnosu na prethodnike. Svaka mapa sadrži više ostrva od kojih su neka naseljena, a neka napuštena. Na vama je da proširite vašu teritoriju što je više moguće, održavate dobre odnose sa komšijama (ili ih uništite), gradite naselja, organizujete pomorske trgovačke rute i slično.

Vaše naselje na početku ne zahteva mnogo pažnje s obzirom na to da pored obaveznog trgovačkog kvarta (čitaj pijace) i skladišta na obali morate praviti kuće za seljake, nekoliko koliba za drvoseče i ribare i sve to povezati putevima. Iako je na početku dovoljno da obezbedite vašim podanicima građevinski materijal i hranu, kako vaš grad bude rastao i samim tim se razvijao, tako ni vaše podanike neće činiti samo jednostavni seljaci. Viši slojevi društva

Hrana i rude

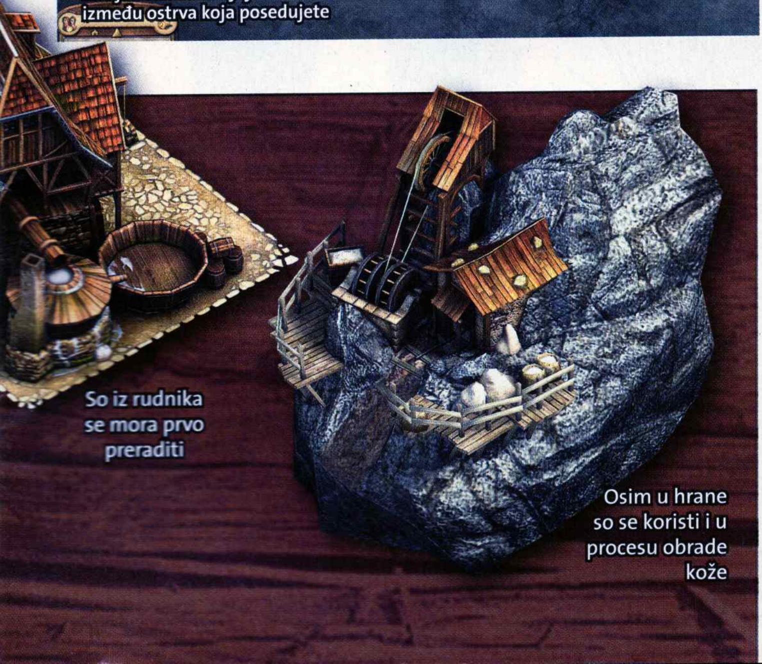
Građevine koje će vam u Anno 1404 obezbediti opstanak

Kampanja će vas postepeno uvesti u posao izgradnje uspešnog srednjovekovnog naselja

Centar svakog uspešnog grada čini trgovački kvart ili, narodski rečeno - pijaca

Sve građevine je neophodno povezati putevima sa skladištem na obali jer vam je to startna pozicija za trgovinu

Brodovima trgujete sa ostalim nacijama i razmenjujete resurse između ostrva koja posedujete


So iz rudnika se mora prvo preraditi

Osim u hrane so se koristi i u procesu obrade kože

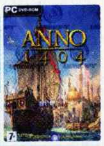
imaju i veće potrebe pa da ćete se u kasnijim fazama mnogo više pomučiti oko zadovoljavanja njihovih potrebe nego samom izgradnjom. Primera radi, kožne jakne, pored objekta u kojem se šiju, zahtevaju i izvor uglja, soli, objekat za preradu soli i naravno farmu svinja. Sve ovo treba izbalansirati tako da i uprkos svemu imate dobar priliv sredstava u kasu jer pored poreza glavni izvor profita je trgovina sa drugim naseljima. Problem je ako sve resurse trošite na svoje podanike pa vam ništa ne ostaje za trgovinu.

Novina je svakako to što ova igra spaja kulture istoka i zapada. Kroz kampanju ćete sticati poštovanje ostalih plemića i lagano će vam se otključavati tajne orijenta. Ovo je veoma bitan segment jer građani jako razvijenih gradova imaju i specifične želje i potrebe za egzotičnim stvarima kao što su začini i slično. Pošto to ne možete proizvoditi u svojim objektima, neophodno je da dobijete mogućnost izgradnje istočnjačkih građevina. Mora se priznati da sa ovim elementom razvijeni gradovi izgledaju veoma interesantno jer sa jedne strane imate katedrale, zapadnjačke kuće i pijace, a sa druge strane nomadske kuće, džamije i bazare i sve to zajedno pomešano. Između ostrva možete kreirati trgovačke rute koje su prilično automatizovane, što je olakšavajuća okolnost jer ne morate i na to da pazite. Sama izgradnja i održavanje grada zahtevaju dosta vaše pažnje, pa je svaka olakšica dobrodošla. Što se tiče suseda, sa njima možete ostvariti obostrano korisne trgovačke odnose, mada postoji opcija i ratujete sa njima. Ipak, neophodno je spomenuti da, iako igra omogućava i opciju ratovanja da ona nije prvenstveno vojno orijentisana. Jedini način da pobedite jeste da imate razvijeniji grad od protivnika koji će proizvoditi više jedinica jer na kraju krajeva pobeđuje veća vojska. Ako želite malo više strateškog vojnog planiranja, onda Anno 1404 nije igra za vas.

Ulice vaših naselja bujaju od života, bogataši se šepure ulicama, radnici guraju kolica od proizvodnih objekata do skladišta i obrnuto, prosjaci naravno prose itd. Sve je ovo predstavljeno lepom i detaljnom grafikom. Pomorski deo nije ništa lošiji. Vaši brodovi raznih veličina putuju morem od luke do luke, nekad ih prate delfini, tu i tamo ćete videti sabljarke kako iskaču iz vode i slično.

Jedini problem sa igrom Anno 1404 jeste to što je igra očigledno namenjena veteranima ovog serijala, tako da je kriva učenja mnogo strma, a manual koji stiže uz igru potpuno je beskoristan. To znači da sami morate otkriti najefikasniji raspored građevina i strukturu naselja, a jedini način za to jeste da učite na svojim greškama. Ovo će verovatno biti i razlog zbog kojeg će većina igrača odustati u samom startu. Ako se na to doda da jedna partija u otvorenom režimu igranja može da potraje više sati, ovo svakako nije igra koju ćete igrati čisto da ubijete malo slobodnog vremena. Ali, za ljude koji vole da odvoje dosta svog slobodnog vremena na izgradnju uspešnog srednjovekovnog naselja, Anno 1404 je prava igra za vas.

Anno 1404: Dawn of Discovery



ŽANR: upravljačka real time strategija
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: 17. jun 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, VGA sa 128MB, DirectX 9.0c

\+ Lepa i detaljna grafika, zaraznost, odlični zvučni efekti, otvoreni režim igranja

\- Nije predviđena za početnike, sitniji bagovi

GRAFIKA: Grafika je veoma lepa sa mnogo sitnih detalja kako u naselju i na ostrvima tako i na moru i brodovima — 5-

GAMEPLAY: Igra nije prijateljski naklonjena početnicima pogotovo u kasnijim fazama kada zahtevi građana znatno porastu — 4

***ZAKLJUČAK:** Anno 1404 je svakako najbolja igra u serijalu kako po pitanju tehnikalija kao što su grafika i zvuk tako i po pitanju samog gejmpleja* — 4+

Tekst: Vladislav Herbut

TRINE

RATNIK, LOPOV I ČAROBNJAK U BAJKOVITOJ PLATFORMICI KOJA ĆE OBELEŽITI OVU SEZONU

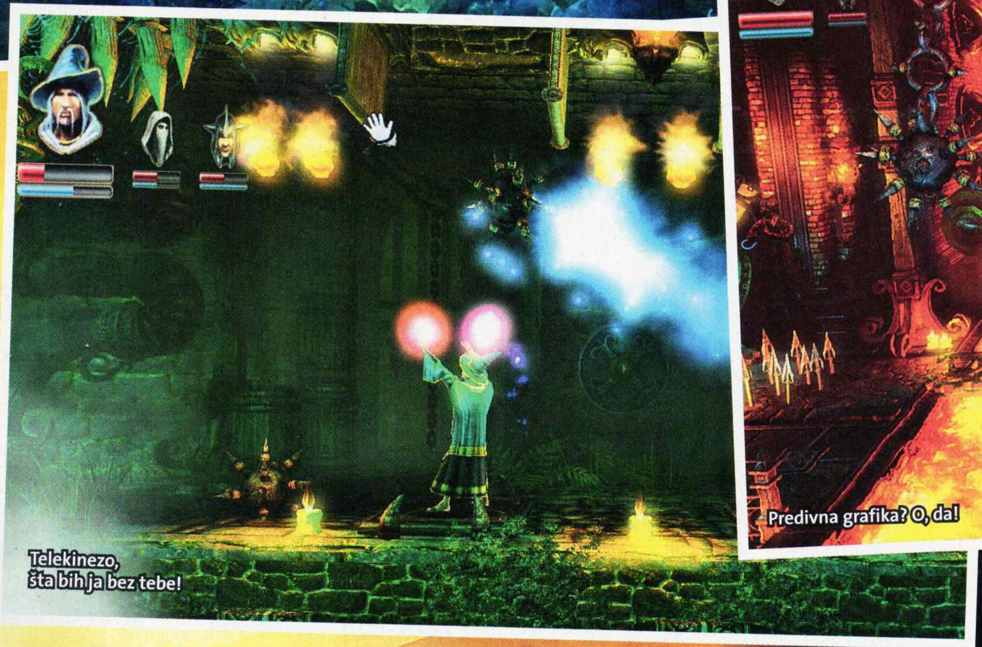
U eri kada se svaka razvojna kompanija takmiči sa drugima (i sama sa sobom) u pravljenju ultragiga i mega 3D naslova na dvadeset DVD-a, prostora za stare dobre platformske igre, žanr koji nekada preovlađivao na računarima i ranim konzolama - jednostavno nema. Da bi čovek danas odigrao platformsku igru koja liči na nešto, prinuđen je da kopa po internetu i svlači besplatne igre sa sajtova nezavisnih proizvođača, naslove od kojih je svaki stoti vredan ikakve pažnje, ili da pokrene neki emulator Amige ili SNES-a i skrnavi uspomene na legendarne igre koje danas izgledaju kao da ih je žvakala gladna krava.

Trine je spas za sve nas. U pitanju je visokobudžetna platformska igra, koja se napolju prodaje po punoj ceni, i koja svojom fantastičnom pojavom prkosi svim fensi kompanijama koje ne pomišljaju da spoj nostalgije, ljubavi i moderne tehnologije može da uspe na tržištu. Pomalo nalik na Lost Vikings, legendarni naslov Blizzard entertainmenta iz doba kad su Warcraft i Starcraft još bili samo ideje, Trine je platformska igra sa tri glavna junaka koji zajedničkim snagama, a uz pomoć vaših vijuga i refleksa moraju da odole mnogobrojnim iskušenjima. Čarobnjak, Ratnik i Lopov(ica), zbog petljanja sa artefaktom iz zaboravljenih vremena, upali su u istu kašu: put do rešavanja sopstvenih problema i undead pošasti, koja je njihovu domovinu zavila u crno, biće prepun prirodnih i veštačkih prepreka, uz ponekog naoružanog kostura čisto da čorba bude začinjenija.

Stvar koja naviše podseća na Lost Vikings zapravo je osnovica gameplaya: svaki nivo sastoji se od kontinulanog niza prostorija, jedna od druge odvojene preprekom koja se može prevazići korišćenjem specijalnih sposobnosti svakog lika ili njihovom kombinacijom. Lopovica je u stanju da ispaljuje kuku kojom se kači za platforme, što je odlično za preskakanje rupčaga sa šiljcima, provalija ili sličnih horizonalnih prepreka; Čarobnjak može telepatski da pomera manje objekte i stvara kocke i daske, čime takođe pomaže pronalažnju puta; Ratnik može da podiže objekte, mada ćete ga ponajviše koristiti za borbu sa kosturima: em ima štit, em udara kao lud (Lopovica ima odlične strele protiv udaljenih protivnika, ili kostura koji vas polivaju strelama ili magijom za nedostižne platforme). U svakom trenutku vodićete samo jednog lika, koga ćete po potrebi instant "morfovati" u drugog, što elimiše potrebu da svakog pojedinačno prevedete do izlaza. Takođe, svaki ima po-

Blokada štitom ratnika čini logičnim izborom za bitke sa više od jednog protivnika

Iskustvo koje ste skupili tokom nivoa možete uložiti u kupovinu novih ili poboljšavanje osnovnih sposobnosti



Telekinezo, šta bih ja bez tebe!

Predivna grafika? O, da!

sebni rezervoar zdravlja i magične energije, koji se automatski dopunjavaju kada dostignete magičnu kuglu što snima čekpoint. Svaka soba, odnosno svaka prepreka ima svoj fazon i najčešće se da rešiti na više od jednog načina, što igru čini lakom, ali ne debilno lakom. Ubijajući neprijatelje i skupljajući zelene bočice stičete experience poene, koje možete uložiti u poboljšavanje osobina svakog pojedinačnog lika (na primer, čarobnjak može da pazari sposobnost materijalizacije dve kocke u isto vreme, Ratnik kupuje veću šansu za kritični udarac mačem i slično). Igra postaje kudikamo interesantnija ako je igrate u društvu: kooperativni multiplayer, za koji će vam biti potrebna dva dodatna džojpeda (ako jedan igra uz pomoć tastature) je toliko zanimljiv da bi ga trebalo zakonski zabraniti! Jedina realna mana igre jeste dužina: prosečno vešt igrač biće u stanju da je završi za jedno produženo popodne, posle čega možete da se oprobate na višem nivou težine, ili okačite svoje platformske patike o klin i počnete da brojite dane dok se ne pojavi Trine 2.

Pored glatke igrivosti i preciznih kontrola, najimpresivniji elemenat igre svakako je fenomenalna grafika. Iako izgleda kao 2D igra, Trine je punokrvni 3D naslov sa najlepše osmišljenim 3D pozadinama koje se mogu zamisliti, što igru čini hardverski zahtevnijom nego što bi čovek očekivao od jedne platforme. Bajkoviti pejsaži, stotine detalja u svakoj prostoriji, nivoi koji ni najmanje ne liče jedan na drugi i pozadine što glatko klize u ko zna koliko slojeva predstavljaju pravi praznik za oči.

Čak i ako sebe ne ubrajate u ljubitelje platformskih igara, učinite sebi uslugu i nabavite ovu igru. Trine će vas uvući u svoj svet beskrajnom količinom šarma i impresivnih tehničkih karakteristika, osvežavajući vas glatkim gameplayem bolje od najhladnije limunade.

Trine

ŽANR:	platformska igra
IZDAVAČ:	Frozenbyte/Nobilis
BROJ IGRAČA:	1-3 (co-op)
TERMIN:	10. jul 2009.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 2 GHz, 512 MB RAM, GF6800/X800
+	Odličan vizuelni dizajn; glatke kontrole i lakoća upravljanja; solidan balans svih elemenata igre...
-	Neke puzzle će vas pošteno iznervirati; igra je relativno kratka.

GRAFIKA: Najlepša platformska igra na bilo kojoj platformi; dizajn svakog nivoa je pravi praznik za oči. 5-

GAMEPLAY: Lost Vikings na steroidima! Trine je esencija savršene platformske igre. 5-

ZAKLJUČAK: *Ovo morate da probate čak i ako niste ljubitelj platformskih igara.* 5-

Dueli se uglavnom svode na bacanje Stupefy magije

Nearly Headle Nick će vas voditi do sledećeg zadatka

Harry Potter and the Half-Blood Prince™

Harry Potter se odavno probio sa stranica knjiga na filmska platna, pa i na ekrane monitora. Video igre na temu svima miloga cvikeraša-čarobnjaka u prirodi stvari bile su vezane za filmove tj. zasnovane na njima, prateći njihov zaplet i njihovu vizuelizaciju likova, lokacija i svega živoga što čini Harry Potter univerzum. Takav je slučaj i sa igrom Harry Potter and the Half-Blood Prince. Ona po konceptu prati standardnu formulu svih filmskih adaptacija - predstavlja ključne događaje iz filma, ali tako da vam ne otkrije niti upropasti ništa značajno po pitanju priče. E, sad, to je dobro za one koji planiraju da gledaju film, ali loše za one koji bi samo da igraju igru, jer je "zaplet" izložen kroz cut-scene. One jesu pristojno animirane i vrlo dobro odglumljene, pa čak imaju i kvalitetan dijalog sasvim u skladu s manirima likova koje smo tokom godina dobro upoznali, ali su nekako ubačene na silu i nemaju baš mnogo veze s onim što je tok same igre.

Taj tok je vrlo jednostavan: počinje nova školska godina i Harry je tu da ponovo upada u nevolje i rešava misterije sa svojim prijateljima i kolegama iz Gryffindora, mrseći konce Slytherin ekipi. Prostor na kome se igra odvija je čitav Hogwarts u svoj svojoj slavi, po kome će Harry morati da glavinja prateći priču i nalazeći nove i nove zadatke: Hogwarts je ogroman i krije gomilu tajni, pre svega grbove koji su svuda razbacani kao neka vrsta poena i koje uglavnom samo treba naći, mada nekada morate da ih pokupite pomoću magije. Igra sjajno dočarava veličinu i lepotu čuvene čarobnjačke škole i fanovi će biti oduševljeni prilikom da protrče, npr. od Harryjeve spavaonice, pa sve do Quidditch stadiona, kroz silne stepenice, lagume, poljane, pećine, dok okolo svojim poslom idu drugi đaci, profani, duhovi... Kad smo već kod duhova, Nearly Headless Nick je tu kao pomoć da se snađete: možete ga uvek pozvati prostim pritiskom dugmeta i on će vas odvesti na sledeću lokaciju na kojoj treba da budete.

Sve to šetkanje služi da vas dovede do zadataka čije ispunjenje će od vas tražit profesori ili đaci, a ti zadaci se svode na tri vrste mini-igara. Prvo, tu je pravljenje napitaka. Ono je rešeno prilično arkadno: s desne strane vam se pojavljuju ikonice koje govore koji sastojak treba dodati i u koju boju napitak treba da se promeni. Na vama je da kursorom zgrabite pravi sastojak (pa i da ga protresete ili da zagrejete kazan oštrim pokretima miša!) i sipate ga/ubacite u kazan, što ume da bude teže nego što zvuči. Takođe ume da ispadne čudnovato zabavno, jer se trkate protiv vremena, pa vam bočice ispadaju okolo, mašite kazan, preterate s nečim, pa se sve ispuni dimom itd.

Druga igra je Quidditch, koji je u suštini trka po "šinama", jer Harry na metli automatski leti napred, a na vama je samo da prolazite kroz zvezde tj. da ne udarite ni u šta na putu da vam ne bi isteklo vreme. Fino izgleda, ali je relativno izazovno tek na kasnijim nivoima.

Treća vrsta igre je čarobnjački duel koji se odvija kada u svom špartanju naletite na nekog iz suparničkog tabora ili ako se prijavite za školske mečeve. Tu se koriste iste komande za kretanje i bacanje magija, plus dva dugmeta za izbegavanje napada. Na raspolaganju vam je šest ma-

JEDAN OD NAJPOPULARNIJIH SERIJALA IKAD SNIMLJENIH NAJZAD STIŽE DO ŠESTOG NASTAVKA I U FORMI VIDEO IGRE

U Quidditchu je cilj da prođete kroz sve zvezde - dokle god su zelene, imate još dovoljno vremena

Najteže prilikom pravljenja napitaka jeste pogoditi kazan

Pravovremeno bačen Protego biće vam od pomoći u duelu

Hermiona, baš mi je drago što te vidim!

gija: Stupefy, Charged Stupefy, Levicorpus, Expelliarmus, Petrificus Totalus i Protego, a sve ih izvodite kombinacijom raznih pokreta mišem i stiskanja levog i desnog dugmeta (na Wiiju je to još najzabavnije, jer koristite "nunčaku" kao magični štapić). Protivnici će vam biti poprilično izdržljivi, a glavna taktika je trčanje u krug i opaljivanje Stupefy magija, tako da sve to brzo gubi i ono malo zanimljivosti.

Iako je to manje-više sve što igra ima da ponudi, sve zajedno je pitko i fino izgleda, uz sjajnu glasovnu glumu i dobru muziku. Dok će vam Quidditch i dueli verovatno brzo dosaditi, pravljenje napitaka je zabavno, a slobodno šetanje po odlično dočaranom Hogwartsu koji se otvara pred vašim očima je poslastica za svakog fana - koja brzo prođe, jer se igra može završiti za jedno popodne. Možda je tako i bolje.

Harry Potter and the Half-Blood Prince

ŽANR: akcija

IZDAVAČ: EA

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 2. jul

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 1,8 GHz, 256 MB RAM, 3D grafička sa 128 MB

\+ Gluma, pravljenje napitaka, tu je čitav Hogwarts.

\- Brzo dosadi.

GRAFIKA: Okoline izgledaju odlično, a likovi su vrlo detaljni i životni, mada animacije lica umeju ponekad da omanu. 4

GAMEPLAY: Dobre kontrole u prilično prostim mini-igrama. Jedino pravljenje napitaka nekako uspeva da bude zabavno na duže staze. 3

ZAKLJUČAK: *Kao i većina filmskih igara, ova igra prati dobro proverene formule i ne nudi mnogo zabave onima koji nisu posvećeni ljubitelji.* 3

Tekst: Mihailo Tešić

FIGHT NIGHT ROUND 4

PLEMENITI SPORT U NOVOM I DO SADA NAJBOLJEM IZDANJU

Četvrta runda Fight Nighta, bokserskog serijala započetog 2004. na Playstationu 2 i Xboxu, ujedno je i najbolja do sada, što je prirodno čini najboljom simulacijom boksa na bilo kojoj igračkoj platformi (nije da je neka konkurencija, ali ipak...). Kao i u slučaju prethodnih verzija, osnovna komponenta single playera jeste Legacy mod, u okviru kojeg svog mladog bokserskog pulena morate provesti kroz sito i rešeto karijere, suočiti ga sa stotinama drugih boksera, sve u cilju dostizanja statusa najveće bokserske legende. Zakazivaćete mečeve, trenirati u pauzama između njih, za davati i primati udarce, padati i nokdaun i mečeve rešavati nokautom, osvajati i braniti titule, sve vreme se maksimalno dobro zezajući.

Osnovna prednost Fight Night Round 4 u odnosu na većinu sportskih igara jeste njen ozbiljni karakter, koji se pre svega ogleda u složenom sistemu kontrole, koji dozvoljava da se u ringu zaista razmašete i protivnika pobedite veštinom, a ne prostim mlaćenjem po tasterima na kontroleru. Kretanje i borba u ringu, elemente koje kontrolišete pomoću thumbstick džojstika na kontroleru u kombinaciji sa ostalim tasterima, deluju izuzetno fluidno, prirodno i atraktivno. Osnovica vaših napada leži u desnom palcu: svaki od osnovnih udaraca (direkt, aperkat, kroše...) izvršavate pomeranjem thumbsticka u jednu ili nekoliko strana (npr. aperkat zahteva kružni pokret), koristeći desni bumper kao "modifikator" jakog ili standardnog udarca.

Uspešna strategija za dobijanje meča zavisi od mnogo faktora: težine i visine vašeg protivnika, težinske kategorije u kojoj se borite (muva i velter imaju lakše i munjevito brze boksere), karakteristika vašeg boksera, od kojih je presudna dužina ruku, snage bloka i izržljivosti na udarce... Faktora je zaista mnogo, i gotovo svi imaju manju ili veću ulogu u mečevima.

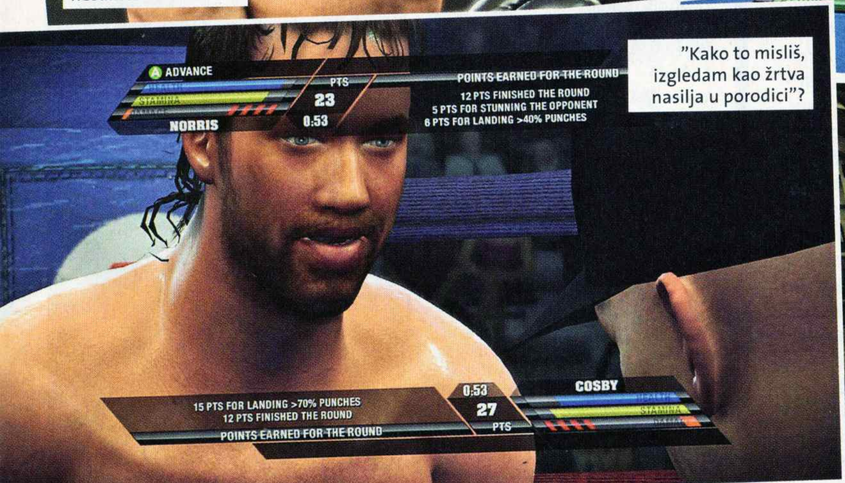
Probijanje na rang listi boksera i eventualno osvajanje titule u određenoj kategoriji nije nimalo jedno-

"Ako vidiš više od dva prsta, mogli bismo da prekinemo meč"

"Ajde, kazni se sam"

Desni kroše, najbolja terapija protiv nesanice

Lakat u zube i zečja usna nestaje kao rukom odnesena



"Kako to misliš, izgledam kao žrtva nasilja u porodici"?

Napred, plavi!

stavan zadatak: svaki vaš protivnik imaće neke svoje fazone, odnosno stil borbe koji ćete morati da provalite ako mislite da ga obalite ili makar dobijete na poene po isteku deset rundi. Neki su ofanzivni manijaci koji će se truditi da vas brzim udarcima bace na konopce, drugi će se stalno braniti i forsirati pražnjenje vaše linije izdržljivosti, treći će svakati oko vas i čekati da spustite gard... Tokom borbe, pored konstantne brige za "health" liniju, moraćete da vodite računa i o stamini: ako meču pristupite kao manijak, udarajući naslepo i nadajući se da će makar svaki peti udarac naći metu, vrlo brzo ćete se naći u nezavidnoj situaciji, nesposobni da se branite ili da udarite kada se protivnik namesti na zicer. Jedna od najboljih novina u četvorci jeste pauza između rundi, kada ćete imati šansu da popravite "štetu" zadobijenu u borbi utroškom poena koje ste stekli borbom: sistem uzima u obzir date i primljene udarce, eventualni nokdaun, procenat pogodaka i slično. Što ste uspešniji, imaćete više opcija da zakrpite tu raspuklu arkadu ili skinete otok ispod levog oka, što je jako korisno ako se meč otegne blizu desete runde, a vaš protivnik ima izdržljivost štajerskog konja.

U pauzama između mečeva svaki bokser koji misli da nešto uradi sa svojom karijerom mora naporno da trenira. To, naravno, važi i u slučaju Fight Night Round 4, mada je trening sistem svakako najslabija tačka igre: jedini način da unapredite neku od dvanaest karakteristika (brzina ruku i nogu, snaga levice i desnice, izdržljivost glave, tela i brade...) jeste da igrate zamorne i preteške mini-igre koje simuliraju određenu vrstu treninga ili sparing. Ukoliko vas to smara (a smoriće vas sigurno), možete odabrati opciju za automatski trening, što vam donosi penale u obimu osobina koje se unapređuju (na primer, umesto +6 u određenoj kategoriji, dobićete +3). Idući linijom manjeg otpora, vremenom ćete početi da zaostajete za bokserima sa vrha top-liste, što ćete morati da kompenzujete čistim skillom, gubeći luksuz grešaka koje ste sebi mogli da dozvolite na početku karijere.

Fight Night Round 4

ŽANR: sportska igra
IZDAVAČ: EA Sports
BROJ IGRAČA: 1-2 TERMIN: 23. jun 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 16:9, 1080p, DD 5.1, Xbox Live!, PS Network

\+ Gotovo sve! Grafika, animacija, kontrole... igra jednostavno vlada.

\- Trening koji se sastoji od preteških mini-igrica.

GRAFIKA: Odlični modeli boksera dopunjeni su još boljom animacijom kretanja, blokiranja i udaranja. 5-

GAMEPLAY: Revolucionarni kontrolni sistem zadovoljiće i najveće, hard-core cepidlake koji traže maksimalnu autentičnost u svakoj sportskoj igri. 5-

ZAKLJUČAK: *Fight Night Round 4 je najbolja simulacija boksa na bilo kojoj platformi. I tačka.* 5-

Tekst: Stojan Karamatijević

NEOČEKIVANI DEBI ZA PC

Ako ste ikada hteli da se otarasite babe sa trećeg sprata, zasvirajte joj "Overkill" od Motorheada

Za razliku od ranijih izdanaka serijala na PC-ju, World Tour apsolutno zahteva nabavku samih instrumenata poput bubnjeva, bas gitare, gitare i mikrofona (koji obavezno mora da bude u egzotičnoj USB varijanti). Iako se PC verzija ne prodaje u kompletu sa njima, Activision je obezbedio potpunu kompatibilnost sa PlayStation 3 instrumentima, za koje ćete morati da izdvojite nezanemarljivu količinu novca. Praktično, ovo je jedina opcija koju imate, jer je alternativa samo igranje preko tastature! Očekivano, ovo rešenje je veoma naporno za prste i, naravno, onemogućava učestvovanje više od jednog igrača. Shvatamo i slažemo se da je sviranje bez muzičkih instrumenata prilično besmisleno, ali se čini da je razvojni tim uradio sve kako bi primorao ljude da ih kupe.

O samom izvođenju nema mnogo toga da se kaže, jer se ono tokom godina zaista minimalno menjalo. Pet nivoa težine znači da igru lako možete prilagoditi sopstvenoj veštini, a postoji i poseban practice mod u kome možete vežbati cele pesme ili samo deonice. Takođe, za one najupornije tu je i muzički studio koji vam dozvoljava da stvarate sopstvena remek-dela (ali bez vokala), mada ne treba očekivati spektakularne rezultate. Naravno, oblast u kojoj World Tour apsolutno sija jeste multiplayer. Pod uslovom da imate odgovarajuće kontrolere (i nekoga ko ume pristojno da peva), ovo je zaista fantastična zabava za žurke kojoj će retko ko moći da odoli. Najlepša od svega je mogućnost da i čitavu karijeru odigrate u ovom režimu, što deluje još interesantnije. Kada je već pominjemo, da kažemo da je ona ovoga puta delimično nelinearna, jer uvek imate slobodan izbor svirke na kojoj želite da učestvujete. Šteta je samo što ne postoje još neke menadžerske aktivnosti koje su deo Rock Banda, pa je razlika u odnosu na klasičan quick play manja nego što bi trebalo da bude.

Veliko unapređenje u odnosu na prethodne igre iz serijala odnosi se na činjenicu da svaka od solidnih 86 pesama predstavlja master (originalni snimak od koga kasnije nastaju svi ostali), umesto da je, kao ranije, deo njih rađen u obliku obrada. Iako se ocenjivanje uključenog seta kompozicija nikako ne može nazvati potpuno objektivnim, stiče se utisak da on i nije sjajan koliko bi mogao da bude, barem za devojke i populaciju mlađu od 40 godina. Ipak, čak će i slabiji poznavaoci rok muzike moći da prepoznaju "Are You Gonna Go My Way" (Lenny Kravitz), "Beat It" (Michael Jackson), "Everlong" (Foo Fighters), "La Bamba" (Los Lobos), "Livin on a Prayer" (Bon Jovi) i druge velike komercijalne hitove.

Naravno, grafička podloga je identična konzolnim varijantama, ali kao i na njima, ne predstavlja ništa što će vas posebno oduševiti, što realno i nije problem s obzirom na to da nećete imati mnogo vremena za razgledanje okolo. Iako je na našoj test konfiguraciji (Core2Duo 2,4 GHz, 8800GT) GH radio savršeno, minimalni sistemski zahtevi u pogledu brzine procesora deluje prilično nerealno, što govori da je optimizacija morala biti bolja.

World Tour predstavlja priličan korak napred za serijal i daleko najbolju igru ovog tipa za PC. Naravno, nabavka ovog ostvarenja zavisi isključivo od toga da li ste spremni da kupite i sve neophodne instrumente - u tom slučaju, verovatno ćete imati problema da svoje društvo i rodbinu "odlepite" od njega!

Kako da promenite raspored kontrola

Ako ste ipak odlučni da igrate World Tour preko tastature, velike su šanse da nećete biti zadovoljni rasporedom komandi, čije redefinisanje iz same igre nije moguće. Da biste ih izmenili, moraćete da posetite www.keyconfig.com, konfigurišete tastere po svojoj želji (pa čak i neke grafičke opcije), a zatim generišete config fajl i ubacite ga u igru, sledeći vrlo jednostavno uputstvo.

Guitar Hero World Tour

ŽANR: muzička igra

IZDAVAČ: Activision

BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: 10. jul 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: Dual Core 2,4 GHz, 1 GB RAM, GF7600

\+ Puna podrška za dodatne kontrolere sa PlayStation 3 verzije, master snimci pesama, multiplayer je sjajan

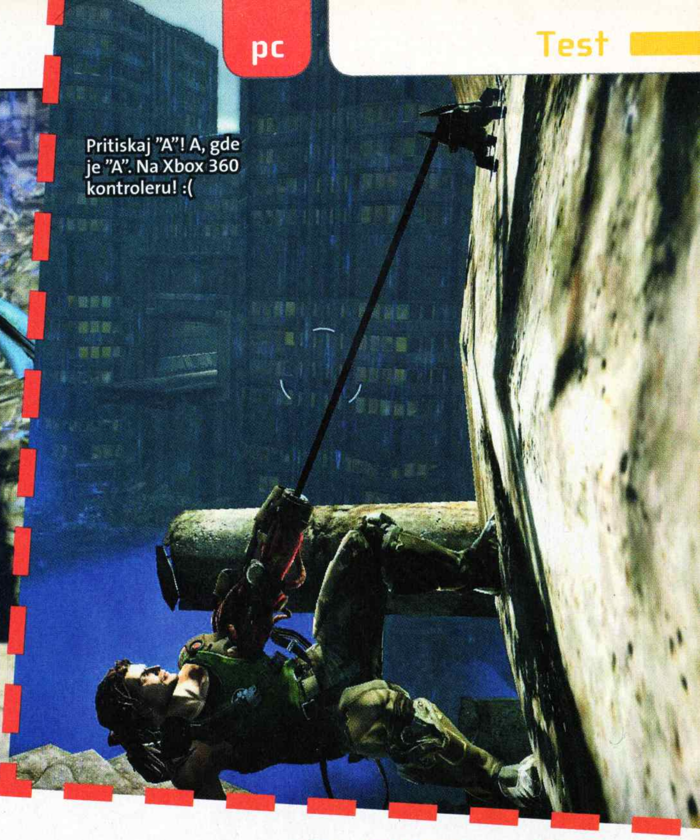
\- Nema podršku za džojped, izbor pesama, preterana zahtevnost

GRAFIKA: Ovo nije jedan od naslova koji će namučiti iole noviju grafičku karticu — 4

GAMEPLAY: Igranje bez instrumenata je praktično nemoguće, a oni se ne mogu kupiti u kompletu sa igrom. Karijera je morala biti bolje organizovana — 4+

ZAKLJUČAK: Sjajna igra za društvo, ali samo pod uslovom da izdvojite novac za odgovarajuće kontrolere. U suprotnom, samo gubite vreme — 4+

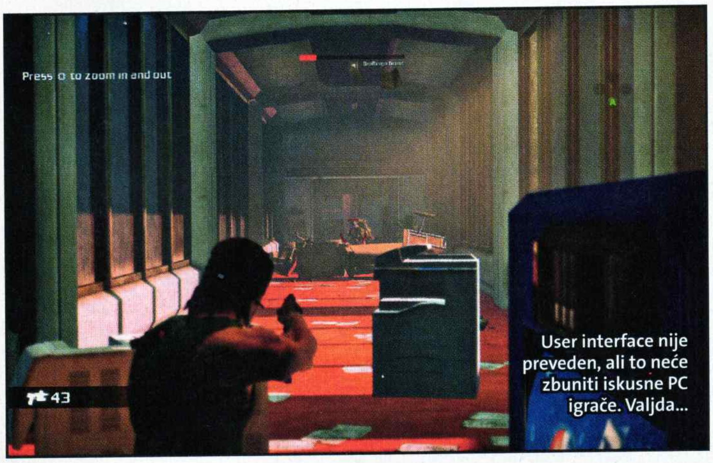
Zini da ti kažem!



Pritiskaj "A"! A, gde je "A". Na Xbox 360 kontroleru! :(

BIONIC COMMANDO

Verzija za PC nije pretrpela nikakve promene u odnosu na konzole



User interface nije preveden, ali to neće zbuniti iskusne PC igrače. Valjda...

A rekli su mi da može na gas...

U junskom broju ScreenFuna testirali smo konzolnu verziju igre, a sada je stigao i Bionic Commando za PC. Glavni nedostaci PS3 i 360 verzije bile su prilično nezgrapna priča, glupi i monotoni protivnici, a osnovni problem bila je radijacija koja je drastično ograničavala istraživanje i terala vas da se osećate kao kanarinac u kavezu. Loša vest: ništa od ovoga nije popravljeno. Priča je ista, što važi i za protivnike, a radijacija je tu pa - tu. Ipak, nije sve tako crno. Osveženje za PC verziju stiglo je u vidu boljeg izvođenja i sada će svi igrači koji nisu mogli lepo da upravljaju bioničkom rukom to moći mnogo lakše pomoću kombinacije tastature i miša. Nišanjenje i navigacija po minskom polju sada više neće izazivati frustracije, te je celokupan osećaj kontrolisanja Nathana, glavnog junaka, sada mnogo prirodniji. Ipak, očigledno je da se momci iz GRIN studija nisu mnogo trudili oko PC verzije, pa iako koristite tastaturu -naletećete na menije koji vam sugerišu da pritisnete taster Y, B ili A?!

Da je u pitanju čista Xbox 360 konverzija govori i podatak da igra ne koristi nikakav DirectX 10 sadržaj, iako podržava takve kartice. Grafika ipak nije loša, ali ona nije nimalo poboljšana u odnosu na konzolne verzije. Srećom, GRIN nas nije iznenadio velikom hardverskom zahtevnošću, pa minimalni zahtevi (vidi tabelu) i nisu tako jaki. Preporučena kongifuracija je malo jača i zato će vam za ugodno igranje biti potreban Intel Quad Core 2 Duo 2.4 GHz ili AMD Phenom 9500 procesor, 2 GB memorije kao i Direct X 10.0 Shader Model 4.0 kartice sa 512 MB memorije (npr. GeForce 9800 GTX+ ili Radeon HD 3800 i jače). Igra će vam zatražiti i još 8 GB slobodnog prostora na disku, što objašnjava zašto je tako dugo trajala instalacija na PS3.

Što se tiče multiplayera, pogađate, ni tu nije bilo mnogo poboljšanja, pa pored oprobanih DM, Team DM i CTF nema nijednog novog moda. Iako su borbe u multiplayeru bolje na PC verziji zahvaljujući mišu i tastaturi, teško će se bilo ko odlučiti za igru sa više igrača.

Bionic Commando

ŽANR: akciona igra

IZDAVAČ: Capcom/GRIN

BROJ IGRAČA: 1-10 TERMIN: 28. jul

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: C2D 2,4 GHz/X2 5200+, 1.5 GB RAM, GF7800/X1900

\+ Bionička ruka sada funkcioniše mnogo bolje zahvaljujući kombinaciji miša i tastature.

\- Problemi iz konzolnih verzija nisu popravljeni, ništa nije menjano niti dodavano.

GRAFIKA: Sve i dalje izgleda kao i pre, što i nije tako loše. Ipak, nedostaje Direct X 10 sadržaj — 4

GAMEPLAY: Radijacija nas i dalje nervira i ne da nam da uživamo u igri. — 3+

ZAKLJUČAK: *Iako je PC verzija bolja od konzolne, zbog veoma malo poboljšanja ocenili smo je niže nego verziju za PS3 i 360.* — 4-

Tekst: Lazar Parić

Korisila sam taj preparat za volumen kose, ali izgleda da ja spadam u onih jedan posto žena kojima to ne pomaže.

Samo da me ne povijaju!

AVANTURA SA VIŠE ZAVRŠETAKA I IZLETANJA U WINDOWS

MEMENTO MORI

Statua prelepog dečaka koji nosi lobanju. Slika veselih skeletona koji plešu oko logorske vatre. Priče o đavoljim iskušenjima. Sve su ono znaci u igri koji vas podsećaju na smrtnost i na činjenicu koliko je život kratak. Latini su imali odličnu izreku za ovakve situacije: *"memento mori"* iliti "zapamti da moraš umreti". Upravo je ovo podloga za novu avanturu "Centauri Production studija". Pripremite se na mračne tajne, zaboravljena proročanstva, uklete umetnine i kultove od kojih vam se ledi krv u žilama. Ako ste ljubitelj avantura od kojih vas prožimaju žmarci, Memento Mori je baš za vas.

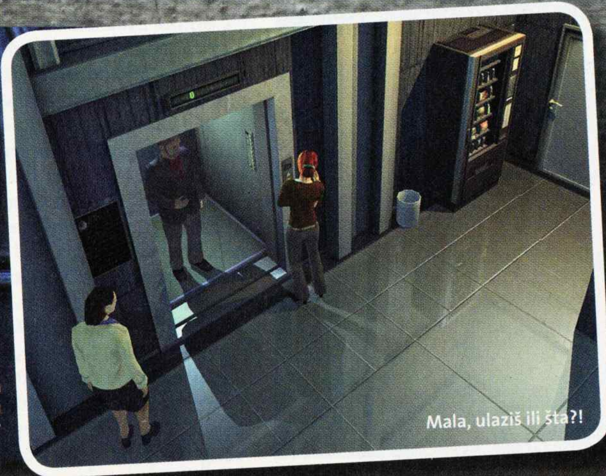
Priča počinje krađom slike iz čuvenog Ermitaž muzeja u Sankt Petersburgu zamenom originala za falsifikat. Pošto istraga pukovnika Ostankovića nije dala rezultate, on pronalazi Larisu Svetlovu (nadimak Lara), koja je radila zajedno sa njim pre nego što je prešla u Interpol. Lara je eskpert za krađe umetnina, a pri tom i poznaje Maxa Duranda, poznatog falsifikatora. Da ne bi dizao veliku medijsku pažnju, Ostanković je zamolio Laru da pošalje Maxa da istraži koja je slika u muzeju falsifikat. Ukoliko u tome uspe, izbrisaće mu dosije. Iako je sve delovalo kao lak posao, Max u muzeju naleće na lopova obučenog kao monah sa karakterističnom tetovažom na glavi. Nešto se krupno kuva u Sankt Petersburgu, a Lara i Max moraće zajedno da reše ovu misteriju.

Memento Mori je 3D avantura sa pogledom iz trećeg lica gde je kamera striktno fiksirana na jednu poziciju koja blago prati pokrete igrača. Iako ovo deluje pomalo kruto, preglednost je odlična, a postiže se i odlična atmosfera jer je kamera uvek postavljena tako da scene deluju dramatično. Kada to bude potrebno, moći ćete da istražujete i iz prvog lica, a to su uglavnom slučajevi kada rešavate neku mozgalicu. Kretanje je regulisano jednostavnim point&click interfejsom tako da sve funcioniše kako smo već i navikli za ovakav žanr. Iako igra ne pati od pixel-huntinga, dešavalo nam se ponekad da se vrlo važan predmet nalazi baš iza Lare ili Maxa. Imajući u vidu da su kretanja likova skriptovana, možete zamisliti kakav to može biti problem.

Što se tiče zvučne podloge, glasovi su relativno OK, međutim nije nam jasno zašto se autori igre nisu malo više potrudili oko Larinog glasa koja sa svojim izveštačenim ruskim naglaskom zvuči zaista smešno. Sve pohvale upućujemo muzičkoj podlozi koja je zaista maestalna, mada ipak sve kvari česta izletanja u Windows i to najčešće posle međuscena i dijaloga. Igra je zaista vrlo nestabilna i nadamo se da će to rešiti neki skoriji patch.

Memento Mori je dobra avantura koja će vas namučiti samo sa nekoliko nelogičnih mozgalica, ali će vam zato pružiti odličnu atmosferu koja će vas držati na duge staze pogotovo imajući u vidu da igra ima više mogućih završetaka.

Da li su ovo vrata koja vode u paralelnu dimenziju ili u WC?



Mala, ulaziš ili šta?!

Memento Mori

ŽANR:	avantura
IZDAVAČ:	DTP
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	28. jul
PLATFORME:	PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 1,4 GHz, 512 MB RAM, VGA sa 128MB
+	Zanimljiv scenario, dobra atmosfera, odlična muzika, više krajeva.
-	Problemi sa kamerom, nestabilnost, glas Lare.

GRAFIKA: Lepa prerenderovana 3D grafika, ali bez mnogo detalja na likovima. 3+

GAMEPLAY: Iako će vas neka mozgalica iznervirati zbog nelogičnosti, igra teče prilično glatko... dok ne izleti na desktop. 4-

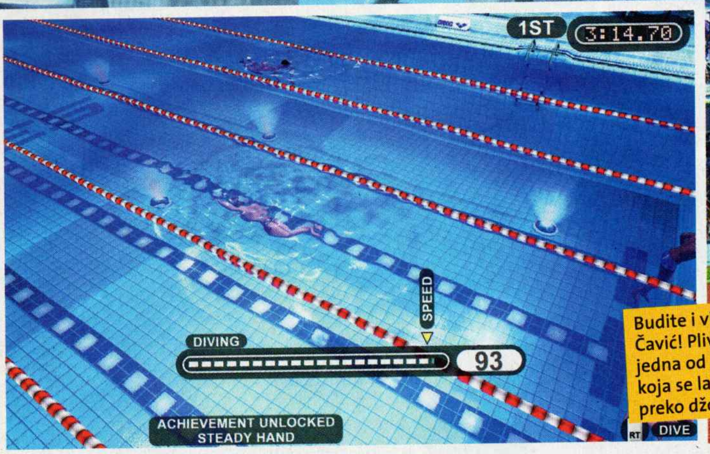
ZAKLJUČAK: *Simpatična avanturica koja će vam okupirati pažnju. Sigurno će se svideti ljubiteljima knjige "Da Vinčijev kod".* 3+

svakog 1. u mesecu po ceni od 60 dinara
OSVOJITE SIEMENS GIGASET
NOVI
MOBITECH
MOBILNA ZONA
Nokia N97
i Samsung Jet
• Touchscreen bez konkurencije
• Ekstra pametni, brzi i atraktivni
• High class: luksuz sa pokrićem!
Letnja laptop ofanziva!
9 modela na testu
Novi Canon EOS 500D
15 megapiksela za profi fotografije
SA SNIMANJEM U FULLHD REZOLUCIJI
Gadgeti pod lupom
Aktuelni MP3 i MP4 plejeri
MINI BEAM
Projekcije iz ruke
NINTENDO DSI
Nova magija igre
SAMO ZA
TEHNOMANIJAKE
Sonim XP3 Enduro
TRI GODINE BEZUSLOVNE GARANCIJE
Novi DSi
NINTENDO OD SADA I VIDI
Nokia N97
NOVA ZLATNA KOKA
www.mobimag.rs

49
DINARA
BRAVO
Najtiražniji teen tabloid
Svakog drugog
ČETVRTKA
na kioscima
Ashley Tisdale
Zac Efron
Vanessa Hudgens
Wenthwort Miller
Amy Winehouse
Katy Perry
Robert Pattinson
Kristen Stewart
Miley Cyrus

POTRAGA ZA KVALITETNOM ATLETSKOM SIMULACIJOM I DALJE TRAJE

SUMMER ATHLETICS 2009



Budite i vi Milorad Čavić! Plivanje je jedna od disciplina koja se lakše igra preko džojpeda

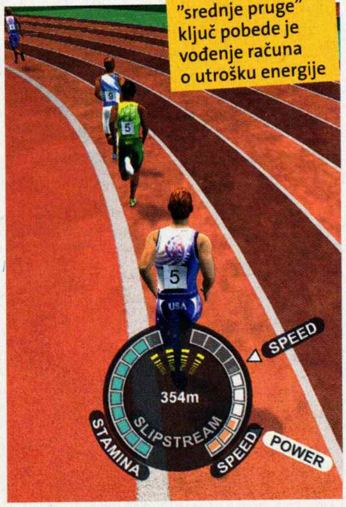
Prošlogodišnji Summer Athletics je patio od brda problema i nije mogao ravnopravno da se nosi sa oficijalnom igrom Olimpijade u Pekingu, koja je i sama bila daleko od savršenstva. Nažalost, iako donosi primetna poboljšanja, ni izdanje za 2009. ne uspeva umnogome da popravi utisak. Izbor disciplina je povećan tek za nijansu, tako da ih je sada 28, ali je mnogo bitnije što se poradilo na kontrolnom sistemu, koji je donekle logičniji, ali i manje naporan po vaše prste. Naravno, i dalje postoje discipline u kojima je najvažnije da što brže pritiskate tastere (odnosno, na neki način maltretirate desni analogni džojstik), ali nikada u kontinuitetu dužem od oko 15 sekundi, uz izuzetak sprinta na 400 metara koji će vas jedini namučiti. Plivanje i trke na 800 i 1.500 metara i dalje samo zahtevaju da pronađete i održavate odgovarajući ritam. Takođe, ovoga puta je implementirana normalna podrška za džojpede (sa akcentom na Xbox 360 kontroler), što znači da više niste osuđeni na miša i tastaturu, iako se mora priznati da se sa njima i dalje postižu bolji rezultati.

Zašto je cela stranica naopačke?

Osim standardnih pojedinačnih takmičenja, karijere i šampionata, na programu je i Berlin World Cup, zapravo svetsko prvenstvo u atletici, na kojem ćete morati da prođete i kvalifikacije kako biste uopšte dobili priliku da se borite za medalje. Naravno, s obzirom na to da Summer Athletics 2009 i dalje spada u kategoriju niskobudžetnih naslova, nema ni govora o oficijalnim licencama, ali ni o online multiplayer podršci.

Sa tehničke strane, nije bilo praktično nikakvih pomaka. Borilišta zaslužuju prelaznu ocenu, ali ne i modeli takmičara, njihova animacija, odnosno kvalitet samog enginea, koji je i dalje daleko od današnjih standarda, ali i onoga što smo videli u već pomenutom Beijingu 2008. Praktično, osim u rezoluciji, Xbox 360 i PC varijanta nimalo se ne razlikuju od verzije za Wii! Nažalost, Summer Athletics 2009 i pored bolje rešenog kontrolnog sistema nema kvalitet kojim bi mogao da privuče širu publiku. U najboljem slučaju, zabaviće vas na nekoliko dana.

Biciklizam ima verovatno najdosadnije izvođenje



Kod trčanja na "srednje pruge" ključ pobede je vođenje računa o utrošku energije

Summer Athletics 2009

ŽANR: sport
IZDAVAČ: dtp
BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: 10. jul 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: Pentium IV 1,4 Ghz, 1 GB RAM, grafička sa 256 MB

+ Konačno normalna podrška za džojpede, bolje rešene kontrole kod nekih disciplina.

- Grafika i zvuk su veoma zastareli, nema dovoljno novina u odnosu na prošlo izdanje.

Ništa što i PlayStation 2 ne bi mogao da izvuče bez ikakve muke. Modeli takmičara su veoma loši, kao i animacije. 2+

GAMEPLAY: Upravljanje u nekim disciplinama je vidljivo poboljšano. 3+

ZAKLJUČAK: *Pristojne kontrole i brojnost disciplina mogu vas zainteresovati, ali na vrlo kratak period* 3-

Ne lažem. Stvarno!

Vratite mi moje lešnikeeee!

Kako to misliš, ne važi osiguranje za zubara?

G-FORCE

Morsko prase: Ćevapčići za ljubitelje plodova mora

Specijalni odred glodara u misiji spasavanja sveta od zle korporacije i njenih podivljalih kućnih aparata!

To vam je manje-više sve što treba da znate o G-Force, novoj animiranoj Disney avanturi koja uskoro stiže u naše bioskope. Pre toga svratiće u naše domove i u vidu igre koja prati film. G-Force je po mnogo čemu tipično ostvarenje iz dobro nam (po zlu) poznatog žanra filmskih adaptacija, koje služe pre svega tome da klincima kojima se dopadne film omoguće da još malo ostanu i vršljaju po tom animiranom svetu. U ovom slučaju, treba da spasu antropomorfni glodari okupljeni u specijalne jedinice.

Igra u tom svom cilju čak i uspeva - mada ne baš do kraja, niti baš dugotrajno - stvarajući isti osećaj lake zabave kao kada pogledate istoimeni film. To postiže koristeći skup već odavno oprobanih elemenata umešno kombinovan u jednu relativno prostu akciju iz trećeg lica. Iako je osnovna ideja iza G-Forcea to da specijalno trenirana morska prasad mogu da se provuku neprimećeno i zavuku na nedostupna mesta, igra se ne može klasifikovati ni kao potpuno dečija, a ni kao "šunjalica". To je zapravo jedna čista akcija u kojoj vaše morsko prase treba da prođe misiju, uglavnom smeštenu u nekakav poslovni kompleks, provlačeći se kroz ventilaciju, izbegavajući stražare i kamere, rešavajući zagonetke (uz pomoć svog vernog ljubimca - komarca) i boreći se sa protivnicima, koji su najzanimljivija pojava u čitavoj igri. Naime, zaplet (i filma i igre) jeste da je zla korporacija predvođena zlim korporativnim gazdom implantirala čipove u sve svoje raznovrsne kućne proizvode, od tostera do kompjutera, i oni su sada sinhronizovano oživeli da izazovu haos po svetu. Na vama je da ih prebijete energetskim bičem ili napucate plazma puškom, što ume da rezultira zaista memorabilnim duelima - tim pre zato što su protivnici različiti na svakom nivou.

Nažalost, sve ostalo je prilično isto. Korišćenjem malog mlaznog motora koji junak ima na leđima moći ćete da preskočite i doskočite skoro svuda, a na ostalim mestima će vam pomagati komarac Mooch koji ume da uspori vreme. Mada se to koristi uvek na isti način: za prolazak kroz ventilatore, da bi došli do nekog dugmeta koje Mooch aktivira svojim plamenim pogledom... I nivoi se ponavljaju po rasporedu i izgledu, tako da ćete uglavnom raditi iste stvari: skakati, boriti se, trčati, boriti se, slagati puzzle, boriti se, skakati i tako nekih šest do osam sati. Mora se priznati da su barem kontrole utegnute do maksimuma, a svi dobro animirani, tako da jedino povremeno besna kamera može da upropasti inače tečnu akciju, kako kod skakutanja, tako i kod borbe. Likovi su dosta živopisno dočarani i dobro odglumljeni, mada vam neće biti baš sve jasno po pitanju radnje jer su prerežirane sekvence namerno nabacane da ne bi bilo otkriveno previše od filma.

Kao što rekosmo, ako želite da produžite svoju G-Force avanturu posle gledanja filma, od ovoga nema bolje.

G-Force

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Disney Interactive
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 31. jul
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, 3D grafička sa 128 MB

\+ Animacija, dizajn protivnika, gluma...

\- Divlja kamera, ponavljanje, ponavljanje...

GRAFIKA: Pati od toga da je igra pravljena uniformno za sve platforme, pa je podešena za najslabije. S obzirom na to, čak nije loša, pre svega zbog animacije. **3+**

GAMEPLAY: Dinamična, jednostavna borba mestimično podseća na neke od starih konzolarnih akciono-platformskih favorita, ali sve je to plitko ispod površine **3**

ZAKLJUČAK: *Solidan uradak s dovoljno blesavom premisom i vrcavom borbom da bude zabavan nekoliko dana, ali nikada ne uspeva da bude previše raznovrstan niti inovativan.* **3**

Tekst: Mihailo Tešić

Smeće uvis!

Imali neki bug ovde da se pojede?

Valjda ne koriste Raid...

The Secret of Monkey Island® Special Edition

Legendarna avantura u novom ruhu

Guybrush Threepwood, glavom, bradom i gelom na šiškama

Da li igra koja je žarila i palila pre dvadeset godina ima teoretske šanse da se dopadne generaciji igrača koja tada nije bila ni rođena? LucasArts kaže da ima, a mi možemo samo da se složimo sa ovom konstatacijom. The Secret of Monkey Island, point&click avantura zbog koje su vaša starija braća danima ostajala zaključana u sobi, sunčajući se ispred Amige 500, čupajući kosu i razbijajući glavu prilično teškim zagonetkama, možda je najznačajniji naslov koji je ikada ukrasio ovaj nekada ultrapopularni igrački žanr. Slava ove legendarne igre nikada nije izbledela, bez obzira na nešto slabije nastavke koji su poluuspešno pokušali da ponove neodoljiv šmek originala.

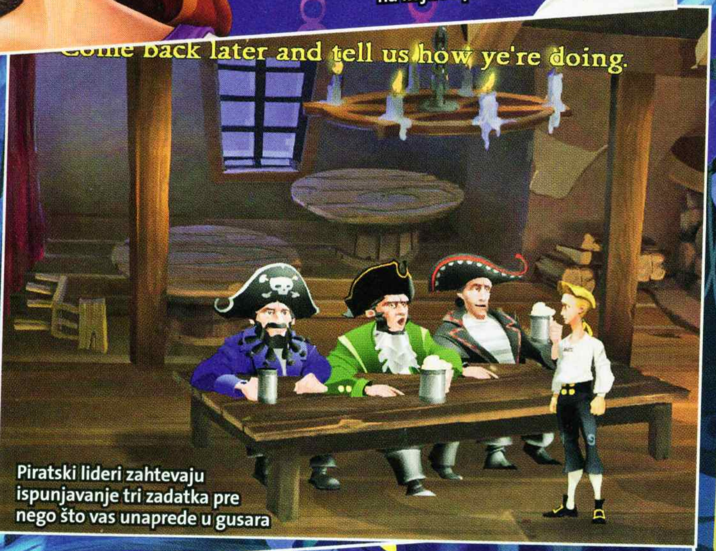
The Secret of Monkey Island: Special Edition jeste LucasArtsov pokušaj da ponovi meteorski uspeh od pre dve decenije. Umesto izmišljanja tople vode, odnosno, pravljenja potpuno novog nastavka, dizajnerska ekipa jednostavno je presvukla staru igru u novo ruho, lepeći modernu grafiku, glasovnu nadsihnornizaciju i novi interfejs na neizmenjenu strukturu originala. Baba je ponovo postala devojka, a nove generacije udvarača krenule su da zauzimaju mesto ispod njenog prozora. Svaki komentar o "vađenju starih stvari iz naftalina" bio bi potpuno zlonameran, pogrešan i neadekvatan.

Tajna Majmunskog ostrva je priča o Guybrushu Threepwoodu, mladiću sa Kariba koji je rešio da po svaku cenu postane pirat. Kao što to obično biva, put do zvezda vodi preko trnja, a u slučaju igre, to trnje čine Undead pirati, kanibali, desetine logičnih i nelogičnih glavolomki, troglavi majmuni, živopisni stanovnici Kariba sa vrlo specifičnim tripovima i jedna slatka, mlada guvernerka u koju se naš junak zaljubljuje do ušiju, a koju mu iz zagrljaja otima LeChuck, bezdušni vođa armije mrtvih gusara. Igra u svojoj osnovi predstavlja prototip tehnički i metodološki savršene avanturističke igre, koja poseduje savršenu mešavinu humora, priče, interesantnih likova i zagonetki. The Secret of Monkey Island je igra koja zahteva natprosečnu osetljivost za detalje, kao i avanturističko-analitički um koji se ne boji višesatnog eksperimentisanja i razbijanja glave. Činjenice da igra može biti preteška generacijama mladih avanturista bio je svestan i LucasArts, stoga je u igru ubacio i "hint" sistem koji vam u svakom trenutku (po želji, pritiskom na taster H), može sugerisati šta vam je dalje činiti. Pored grafike i zvuka, neverovatno poboljšanih u odnosu na osnovnu verziju igre, ova specijalna edicija donosi i redizajnirani interfejs, koji kombinuje kontrole mišem i tastaturom što je neuporedivo elegantnije nego ranije.

Prava stvar za sve nostalgičare jeste mogućnost da se u svakom trenutku, pritiskom na taster F10, prebacite u "stari" engine sa igrom i podsetite početka devedesetih godina prošlog veka kada se grafika od 16 boja u rezoluciji 320x200 tačaka smatrala poslednjim krikom tehnike. Iz današnje perspektive originalni Monkey Island deluje beznadežno zastarelo, pogotovo ako ga pokrenete na širokom monitoru visoke rezolucije, a arhaični interfejs, koji umesto "pametnog" kursora koristi izlistane komande u levom uglu ekrana, velika većina mladih igrača verovatno nikada nije ni videla. Iako ima izvesnu sentimentalnu vrednost, sumnjamo da ćete biti u stanju da duže gledate pikselizovane prizore, pogotovo zbog činjenice da u tom modu nema glasovne komponente. Sveži, ručno crtani i perfektno stilizovani elementi novog vizuelnog identiteta igre savršeno se uklapaju u njenu strukturu, priču i osnovnu koncepciju, elemente koji su apsolutno izdržali dvadesetogodišnji test.

Ogroman uticaj koji je Monkey Island napravio na igračku populaciju proširio se poput pošasti i na ostale sfere mas medija. Najveći uspeh igre na ovom polju, bez sumnje jeste to što je poslužila kao idejna i svaka druga inspiracija za filmski serijal Pirata sa Kariba, koji u nekim elementima bezočno kopira osnovne postavke igre (Undead Pirati, smotani mladić koji vadi devojku iz nevolje i slično). Da li vam je potreban još neki agrument za nabavku igre?

Guverner ova ćerkaElaine Marley, riba na koju se pali svaki pirat sa Kariba

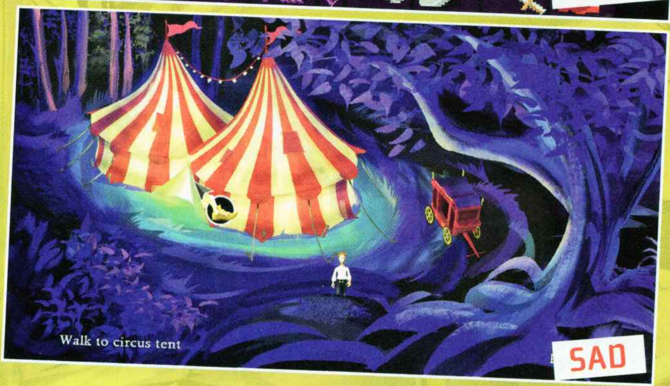


Piratski lideri zahtevaju ispunjavanje tri zadatka pre nego što vas unaprede u gusara

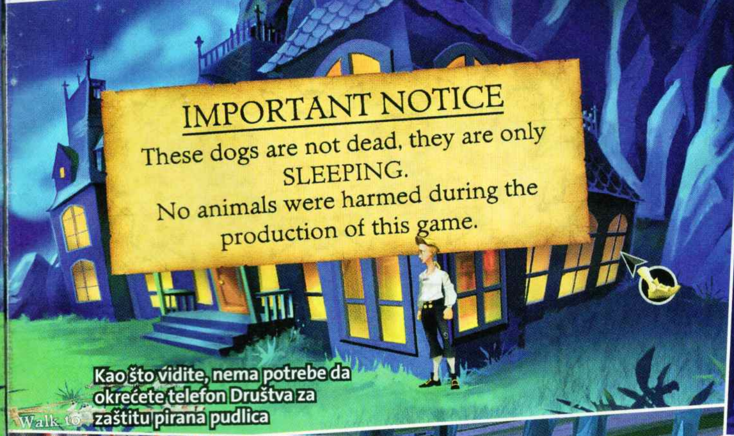
TASTER ZA NOSTALGIČARE

Pritiskom na taster F10 prebacujete se u stari engine, pa ćete moći da igrate igru baš onako kako je izgledala pre dvadeset godina.

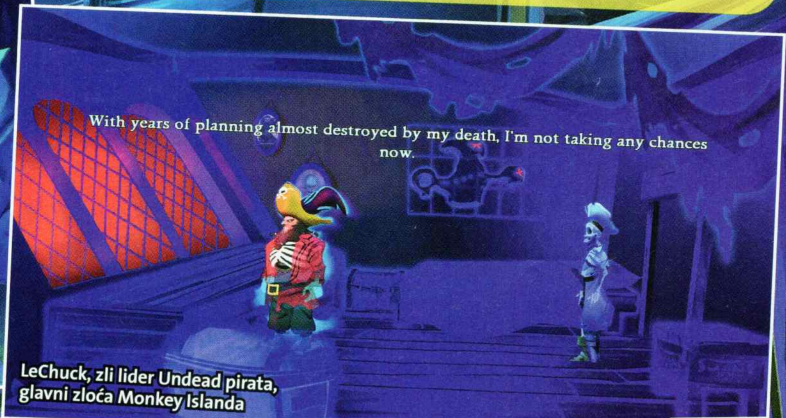
NEKAD



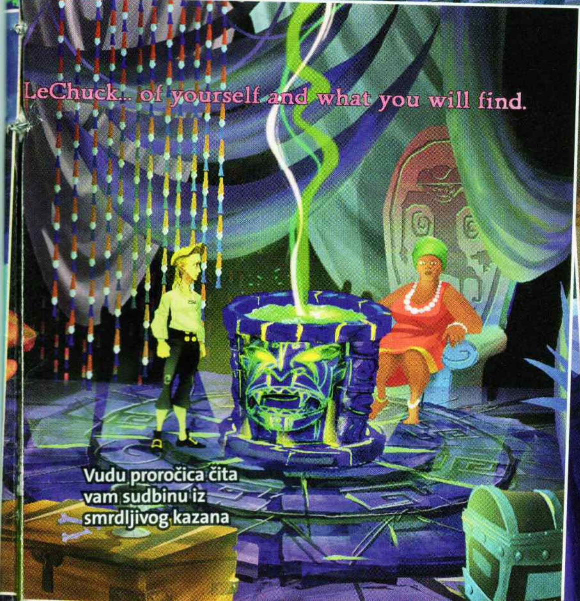
SAD



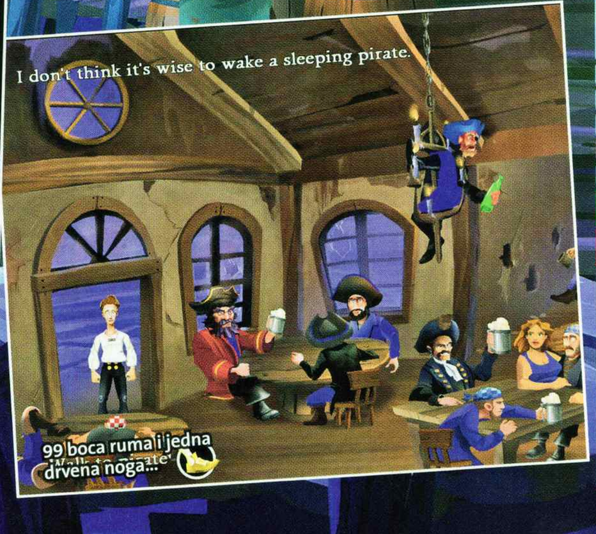
Kao što vidite, nema potrebe da okrećete telefon Društva za zaštitu piranа pudlica



LeChuck, zli lider Undead pirata, glavni zloća Monkey Islanda



Vudu proročica čita vam sudbinu iz smrdljivog kazana



99 boca ruma i jedna drvena noga...

Monkey Island: Special Edition

ŽANR: avantura

IZDAVAČ: LucasArts

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 15. jul 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 256 MB RAM, 128 MB grafika

\+ Osavremenjena grafika i zvuk u skladnoj simbiozi sa neizmenjenom strukturom originala.

\- Neke "koske" biće preteške novoj generaciji razmaženih igrača.

GRAFIKA: Mogućnost real-time šaltanja između originalnog i novog izgleda jasno demonstrira tehnički napredak poslednih 20 godina u igračkoj industriji. 4-

GAMEPLAY: Lepota i izazovnost odličnih puzli orginalnog Monkey Islanda sačuvani su u potpunosti. 5

ZAKLJUČAK: *Koja igra osim Monkey Islanda može da izdrži dvadesetogodišnji test?* 4+

Tekst: Stojan Karamatijević

Maksimalan kapacitet

Kingston je predstavio novi DataTraveler 200 (DT200), prvi USB flash uređaj od 128 GB. Veliki kapacitet zajedno sa zaštitom putem lozinke korisnicima omogućava fleksibilnost pri nošenju bitnih podataka na uređaju izuzetno malih dimenzija. Kingston DataTraveler 200 dizajniran je bez zaštitne kapice i ima napredni Windows ReadyBoost. Raspoloživ je u verzijama od 32, 64 i 128 GB a garancija je čak pet godina!
www.kingston.com

Sluške za 1.000 evra?

Nove vrhunske slušalice iz Sennheisera imaju sasvim novi, radikalni dizajn školjke slušalice (Ring Radiator Driver) koji omogućava da zvuk daje osećaj prostornosti. Iz Sennheisera kažu da su to prve slušalice u istoriji tehnike koje korisnik neće osetiti jer su potpuno ergonomske i prianjaju uz glavu. Napravljene su od pomno biranih materijala u futurističkom, srebrno-crnom finišu, a rade u neverovatnom frekvencijskom opsegu od 8 do 50.000 Hz uz impedanciju od 300 oma. Kabel je posrebrena bakrena žica bez kiseonika (OFC), a težina slušalica (bez kabela) je 330 g. Ipak, cena im je astronomskih 1.000 evra.
www.sennheiser.com

Jedan punjač za sve mobilne telefone

Trenutno gotovo svaki tip telefona poseduje sopstvenu vrstu punjača, što je nelogično i neekonomično. Tome bi uskoro trebalo da dođe kraj. Pod pritiskom komisije Evropske unije, vodeći proizvođači mobilnih telefona pristali su na uspostavljanje jedinstvenog standarda za punjače. Oni će od sledeće godine uz sve nove telefone isporučivati novi mikro-USB punjač, kakav već sada koriste svi telefoni sa funkcijama mini-asistenta koji se priključuju na računare.

Jedan za sve

Novi DSi

Nintendova ručna konzola stigla na naše tržište

U trenutku kada je broj prodatih DS/Lite ručnih konzola dostigao magičnu cifru od 100 miliona primeraka, Nintendo je lansirao novu verziju koja je manja, tanja i lepša. Velika novina jeste da DSi sada ima i dve kamere koje će pružiti novo iskustvo u igrama ali u programima na koje Nintendo posebno stavlja akcenat.

Nova prenosna ručna konzola iz Nintenda ima dva ekrana veličine 3,25 inča (DS: 3 inča), ali u odnosu na prethodnika ipak je tanji za 2,6 mm. I ovoga puta jedan od njih je osetljiv na dodir, a dobićete i stylus olovku da pišete po njemu mada i prst može da obavi stvar. Da bi se postigle manje dimenzije, frontalni slot za GBA kartridže je izbačen, ali je zato tu novi SD slot koji se koristi kao eksterna memorija za skladištenje muzike u AAC fotmatu (nažalost, nema podrške za MP3), kao i za fotke uslikane sa jednom od dve VGA kamere (0,3 megapiskela). Važno je napomenuti da sve stare igre koje su rađene za DS/Lite rade bez problema i na DSi. Ipak, oprostite se od svih GBA naslova a, takođe, usled izbacivanja Slota 2, nećete više moći da priključite stare dodatke za DS niti ćete moći da igrate igru Guitar Hero on Tour jer nemate gde da ubacite Guitar Grip.

Novi DSi ima pet nivoa osvetljenja, za jedan više od prethodnika što garantuje bolju preglednost sadržaja na ekranu naročito pri jakom osvetljenju. To je dobro jer su se mnogi korisnici bunili da ne mogu ništa da vide na ekranu dok, na primer, leže na plaži. Zbog povećanja nivoa osvetljenja, autonomija mu je sa 19 sati smanjena na 14 sati iako je kapacitet baterije ostao isti.

Velika novina novog mališna jeste mogućnost online spajanja na DSi Shop na kojem se, kao i u Wii Shop Chanellu, mogu kupovati novi naslovi i daunloudovati na SD karticu. Sa DSi Shopa moći ćete odmah i da preuzmete besplatan web browser.

Naravno, glavno pitanje ostaje da li vredi kupovati DSi ako već imate DS. Nema potrebe za kupovinom nove konzole, ali oni koji sada žele da kupe novu prenosnu konzolu svakako nek se odluče na DSi koji košta 22.999 dinara.
www.game-s.rs

Netbook pokazuje put

Asus EeePC T91

Iako je Asusova linija Eee PC prenosnih računara poznata kao ona koja je namenjena za low-end tržište, ovaj tajvnaski gigant predstavio je i nešto "jače" modele, a to je Eee PC T91 netbook. Ovaj "novajlija" može se pohvaliti 8,9-inčnim LED ekranom osetljiv na dodir kao i GPS navigacijom. Da se ne biste osećali uskraćeno po pitanju brzine rada, ovaj netbook pokreće Intel Atom Z520 procesor sa 1 GB DDR2 memorije. Na raspolaganju vam je SSD disk od 32 gigabajta, a na njega instaliran Windows XP sa TouchSuite kolekcijom programa. Opremljen je Bluetoothom kao i WiFi mogućnostima.
Cena: 600 evra, www.asus.rs

Težina mu je svega 960 grama

FOTO-RETRO

Olympus E-P1 PEN

Model E-P1 predstavlja oživljenu senzaciju koju je pre 40 godina osmislio guru dizajna Jošisa Maitani. Danas legenda oživljava u digitalnoj formi kroz predstavljanje PEN modela. Mala veličina, retro stil i lakoća upotrebe omaž su slavnoj prošlosti Pen aparata. D-SLR kvalitet i nove karakteristike postavljaju E-P1 u visoku klasu fotoaparata pa otuda i visoka cena. Poseduje novi GUI za jednostavno rukovanje preko Live Control modula, te funkciju automatskog prepoznavanja uobičajenih prizora uz pomoć i-Auto režima. Može da snima u HD formatu sa stereo zvukom, gde dubinska oštrina dobija automatski, a na raspolaganju su i Art filteri.
Cena: 765 evra, www.olympus.rs

Prodaje su u kompletu sa objektivom 14-42 mm

Top-lista video igara

Izgleda da su letnje vrućine uticale i na razvojne timove, pa su i oni rešili da malo iskuliraju i odu na odmore. Novih igara je prilično malo, ali se se pojavilo nekoliko hitova koje su našle svoj put do top-liste

No. igra	Platforma	Žanr
1. Prototype	**PC, PS3, 360**	**akcija**
2. Street Fighter IV	PC, PS3, 360	borilačka
3. The Sims 3	PC	simulacija
4. Virtua Tennis 2009	PC, PS3, 360, WII	sportska
5. X-Men Wolverine	PC, PS3, 360	akcija
6. Ghostbusters	PC, PS, 360, WII, PS2, PSP, NDS	akcija
7. Juarez: Bound in Blood	PC, PS3, 360	akcija
8. Harry Potter VI	PC, PS3, 360, Wii, PS2, PSP, DS	arkadna avantura
9. Trine	PC, 360	platformska
10. Grand Theft Auto IV	PC, PS3, 360	akcija

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Vukašin Brajić poneo sa sobom?

Vukašin nam je poznat iz Operacije trijumf. Svi znamo da voli mikrofon, a saznali smo i da voli da "prži" igre pogotovo na svom PSP-u. Evo i njegove trojke:

1 Hitman (PC)

Ovo mi je omiljena igra i volim ovakav žanr. Igrao sam igre u serijalu i pravi sam fan Agenta 47. Nego, kad će taj peti deo?

2 Sega Rally Revo (PSP)

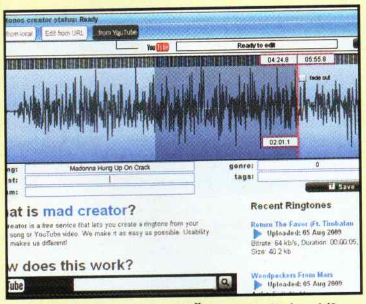
PSP nosim uvek sa sobom kada idem na duži put, a najčešće igram ovu vožnju. Super je grafika, samo što uvek izlomim prste...

3 Tony Hawk Project 8 (PSP)

Dvoumio sam se za treću igru koju bi poneo sa sobom, ali ipak više volim Tonija od PES-a, mada je fuca stvarno ekstra!

Surftips

YouTube zvonjava



Je l' može da mi zvoni Šemsa Suljaković?

Kako od YouTube snimka napraviti zvono za mobilni telefon? Tu je Mad Ringtones servis! Odete na YouTube, izabrete video spot, iskopirate URL u Mad Ringtones i sačekate da se audio transferuje (traje nekoliko minuta). Nakon toga izaberete segment - jedan ili više, a onda sintezom napravite odgovarajuću selekciju. Rington možete da preslušate i kada ste sve utanačili, samo kliknite Save. Ostaje samo da rington prebacite u svoj telefon.
www.madringtones.org

Fallout uživo

Brothers of Steel stižu u New Reno

Fanova Fallouta ima mnogo širom sveta, ali ne toliko koliko u Rusiji. Ovi fanatici su otišli toliko daleko da su od seoceta napravili scenografiju New California oblasti. Igrači se oblače u kostime Brothers of Steel vojnika, rejdere i civila iz Fallouta i rešavaju misije slične onima iz izgre. Pitamo se samo da li su otporni na radijaciju...
www.star-tm.ru

Reklama na Mesecu

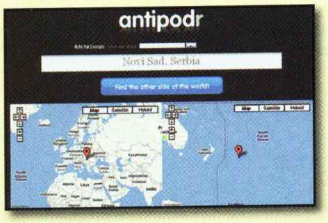
Udvarate se devojci rečima: "Draga, pogledaj kako je mesec danas lep... sa reklamom za Coca Colu". Roboti koji iscrtavaju vašu reklamu na našem najbližem satelitu? Sve je danas moguće!
Pogledajte na:
www.moonpublicity.com

Kad je Bolji život?

Ako gledate "Svadbu i sahranu za 48 sati", "Zvezdice Granda" i slično, onda sigurno znate kada idu vaše omiljene TV emisije. Za sve ostale koje interesuje šta još ima na televiziji, mogu da pogledaju novi TV vodič.
www.tvprogram.rs

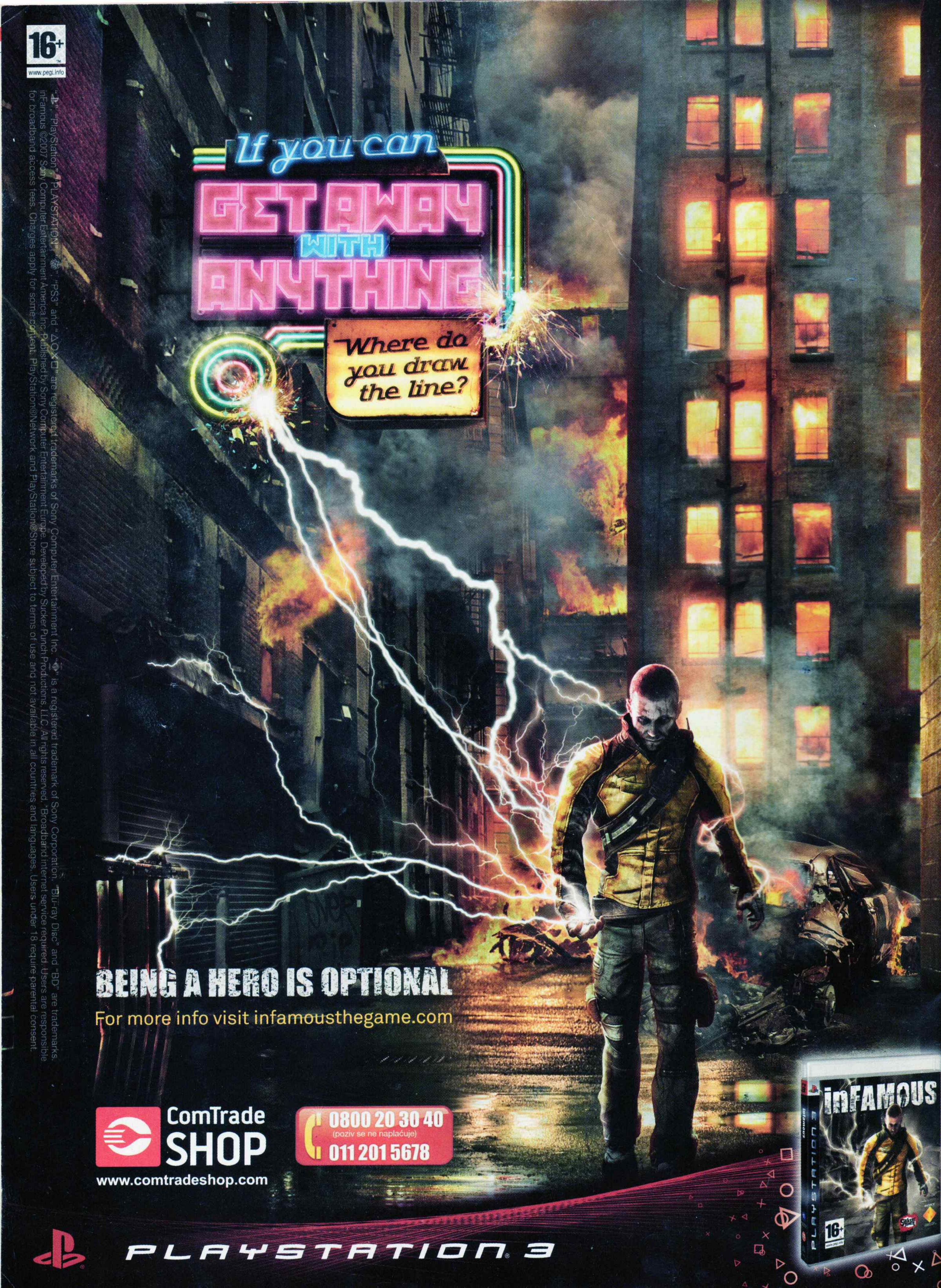
Sa druge strane

Da li ste se ikada zapitali šta se nalazi sa druge strane sveta u odnosu na vas? Otkucajte vašu lokaciju na ovom jedinstvenom web servisu i saznaćete šta se nalazi sa druge strane sveta. Mi smo završili negde u dubinama okeana.
www.antipodr.com



Džaba editovanje

Treba vam neka intervencija na fotografijama dok ste na letovanju? Idite do najbližeg internet kafea i uz pomoć Aviary Phoenix image editora moći ćete da sredite sve vaše fotke online i to potpuno besplatno.
www.aviary.com/tools/phoenix


16+
www.pegi.info
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "ΔOX□" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks.
inFamous ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sucker Punch Productions, LLC. All rights reserved. *Broadband internet service required. Users are responsible
for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.
If you can
GET AWAY
WITH
ANYTHING
Where do you draw the line?
BEING A HERO IS OPTIONAL
For more info visit infamousthegame.com
ComTrade SHOP
www.comtradeshop.com
0800 20 30 40
(poziv se ne naplaćuje)
011 201 5678
inFAMOUS
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 3